TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

REVISTA POKéMON™



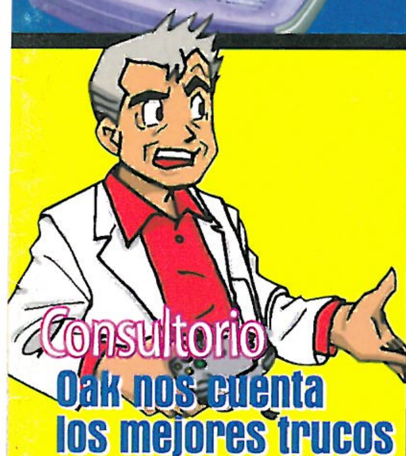
Nº 24

Por los expertos de Nintendo Acción

¡Gratis!



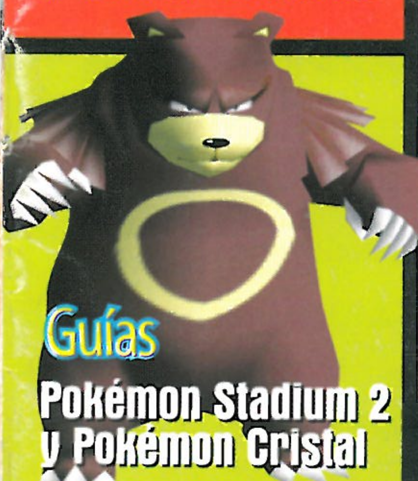
Pokémanía
Descubre E-Reader para GB Advance



Consultorio
Oak nos cuenta los mejores trucos



Póster Doble



Guías
Pokémon Stadium 2 y Pokémon Cristal

¡Te contamos cómo ganar los combates en la Torre de Batalla de Pokémon Cristal!

Vence a todos los entrenadores

¡¡Regalamos 50 productos Pokémon!!

PokémON

SUPER CONCURSO Pág. 5

E-READER, LISTO EN SEPTIEMBRE EN USA



Se abre un nuevo universo de jugabilidad para los usuarios de Game Boy Advance

E-reader es básicamente un **lector de códigos de barras que se conecta en la ranura de cartuchos de Game Boy Advance.** Su tecnología lee códigos impresos en las cartas intercambiables que todos conocemos, y pueden contener **desde un juego completo** hasta datos para ampliar las posibilidades de juegos de Advance y GameCube o incluso abrir secretos y claves.

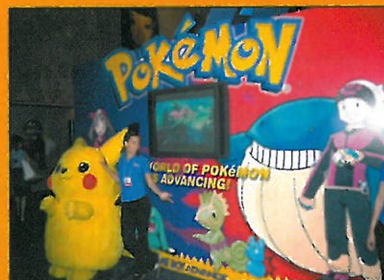
Con E-reader, Nintendo ha conseguido fundir lo divertido que resulta **coleccionar cartas** con el interés que despierta en todos la idea de descubrir secretos exclusivos. La librería de cartas comenzará con las e-cards de **Pokémon** (de Wizards of the Coast), que se espera que podamos compartir con el nuevo Pokémon Advance, y continuará con nuevas cartas de **Animal Crossing**, el juego de GameCube que rompe con la pana en Japón gracias a su link con GBA, y con Game & Watch, para el que podremos descargar juegos completos.

Nintendo América ya ha puesto fecha al "milagro", será el **16 de septiembre,** con un precio de 39,95 $. Respecto a las cartas, los americanos podrán hacerse con ellas por un precio entre 1,99 y 2,99 dólares.

¿DÓNDE SE ESCONDIÓ EL NUEVO POKéMON ADVANCE?

Un exclusivo vídeo fue todo lo que se pudo ver del juego

Fallaron los cálculos, o casi. Del nuevo Pokémon de GB Advance sólo se pudo ver en el E3 un vídeo (los más privilegiados), y esa foto con marco que veis aquí abajo. ¿Por qué no se pudo probar siquiera una beta si, como muestran las imágenes de la revista Famitsu, está muy avanzado? Quizá el hecho de que no vaya a estar listo en **USA hasta principios de 2003,** haya obligado a dar marcha atrás los planes iniciales de Nintendo, o puede que se estén decidiendo aún alternativas. En esa línea hemos oído que esta versión para Advance tendrá **dos ediciones,** de forma que para hacernos con los **350 Pokémon** habrá que capturar los dos cartuchos. También sabemos los nombres del nuevo entrenador, **Raito,** y del rival, **Dakku,** amobs para la versión nipona.



Al nuevo Pokémon no se le dió tanta "caña" como esperábamos. Sólo se vio esto...



A la vista está que la versión japonesa del nuevo Pokémon está más que avanzada.



Aunque por aquí sean un misterio, Nintendo ya tiene la lista de los nuevos 100 Pokémon.

LLEGA LA "LEGENDARY COLLECTION"

¡¡Busca a Charizard y Blastoise en la nueva expansión de cartas intercambiables Pokémon!!

Desde mediados de junio ya podéis haceros con la nueva expansión de cartas intercambiables Pokémon que DEVIR ha puesto a la venta. En la Legendary Collection asistiremos al regreso de algunos de nuestros Pokémon favoritos, aunque esta vez puede que **las cartas más comunes (como la de Exeggutor) se conviertan en infrecuentes** y por tanto casi imposibles de localizar.

La nueva colección incluye **150 cartas** y está disponible en **sobres de 11 cartas** (4,10 euros) y en **barajas de 61 cartas** (12,65 euros), todos ellos en inglés.

En casi todos los sobres encontraréis además una **carta "foiled" (brillante),** con lo que si nos apetece la idea podremos llegar a reunir una baraja sólo con cartas de este tipo.



Ya están disponibles las nuevas cartas Pokémon, así que...¡que siga la fiebre!

¿Curiosidad por el avance de la serie de televisión? Aquí lo sabemos todo...

ARRANCA LA "JOHTO LEAGUE CHAMPIONS"

Esta cuarta temporada promete acción, evoluciones y un montón de sorpresas. Daremos un repasito a lo que ya hemos visto y veremos qué es lo que más destacará en los próximos capítulos.

Ash sigue con su viaje por Johto y visita la granja de los Miltank del tío de Blanca, donde gana la medalla planicie. El siguiente punto de parada son las Ruinas Alfa, ya que un colega de Oak les ha informado que se han descubierto Pokémon fosilizados como Aerodactyl y Kabutops. También hemos visto actuar al Pineco de Brock para destruir un muro y, en el mismo capítulo, su Zubat evoluciona a Golbat. En otro capítulo, Brock devuelve a Vulpix a su dueña, Suzie, para que siga ganado concursos de belleza Pokémon. Luego aparece Shuckle y todos sufren los efectos de sus jugos, que actúan como afrodisíaco. Por fin, un Yanma le roba la gorra a Ash ¡gran tragedia!.

¡Dibus! Dibus informa

En los siguientes capítulos (del 20 al 40 de esta nueva temporada) destacamos:

– Un Skiploom lucha contra Chikorita.
– Aparece un grupo de Pichu salvajes.
– Llega Raikou, el perro legendario eléctrico.
– Ash, Misty y Brock llegan a Ciudad Iris y Torre Quemada.
– Morti, líder de Gimnasio de Ciudad Iris, le cuenta a Ash la leyenda de Ho-Oh y la Torre Hojalata, donde el Pokémon mítico vivió trescientos años antes.
– ¡Y el mes que viene os contaremos algunos secretos de la quinta temporada.





CONCURSO Pokémon

PARTICIPA CON NOSOTROS Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS POKéMON



5 POKéMON CRISTAL



5 VÍDEOS PELÍCULA POKéMON 3



5 PACKS NARANJA CON 3 VÍDEOS DE POKéMON

5 MOCHILAS POKéMON CON LUCES



7 LOTES DE BARAJA DE CARTAS +TABLERO

BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción (Revista Pokémon). Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre "POKéMON JULIO".
2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán tantas como premios hay, siendo la asignación de los mismos de forma aleatoria. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos.
3/ Sólo podrán participar en el concurso los lectores que envíen su cupón entre los días 15 de junio de 2002 y 14 de julio de 2002.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 17 de julio de 2002 y los nombres se publicarán en el número de septiembre de 2002 de la revista Pokémon.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente para el territorio español.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso y Hobby Press.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE Y APELLIDOS:

DIRECCIÓN:

LOCALIDAD:

PROVINCIA:

CP:

TELÉFONO:

Le informamos que sus datos serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Puede ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, dirigiéndose por escrito a HOBBY PRESS, S.A. calle Los Vascos nº 17, 28040 Madrid. Sus datos serán cedidos con fines comerciales a las empresas de nuestro mismo grupo de sociedades. En el caso de que Vd. no lo desee así diríjase por escrito a la dirección anteriormente indicada para hacérnoslo saber.

HAN COLABORADO: SAV Nintendo ST SporTandem

pokémon.nintendo.es

Torre de Batalla

1ª Entrega

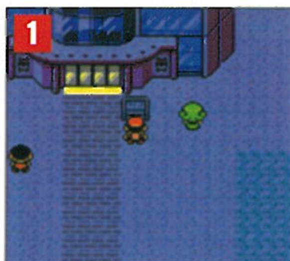
¡¡Vence a todos los entrenadores!!

La Torre de Batalla es algo así como un Pokémon Stadium en pequeño. Los combates son duros y los entrenadores no te lo pondrán fácil, pero aquí estamos nosotros para que arrases sin parar.

En la **Ruta 40** verás la Torre Batalla **[1]**, un lugar con estupendas instalaciones en el que un montón de entrenadores Pokémon te esperan para pelear. Puedes combatir en diez niveles o **SALAS DE BATALLA** diferentes respetando las siguientes reglas:

1. Tendrás que elegir a **tres Pokémon.**
2. El **nivel de desafío** a elegir está relacionado con el Pokémon que más nivel tenga. Si el Pokémon de más nivel que has elegido tiene nivel 20, podrás entrar en los desafíos correspondientes al nivel 20 y superiores **[2]**.
3. **No puedes entrar con los objetos de tu MOCHILA.** Los únicos objetos que pueden usar tus Pokémon son los que lleven equipados. Los tres objetos elegidos deberán ser diferentes.
4. **Mew, Mewtwo, Lugia, Ho-oh y Celebi** sólo podrán combatir por encima del nivel 70.
5. Hay que **derrotar a un total de siete entrenadores** en cada SALA o nivel.
6. Cuando los derrotes, te darán uno de estos premios: **Calcio, Más PS, Proteínas, Hierro o Carburante.**

En cada SALA te enfrentarás a siete entrenadores **[3]**, es decir, tu equipo luchará contra un total de 21 Pokémon. El orden en el que aparecerán será aleatorio. La elección de tu equipo debes basarla tanto en el tipo de los Pokémon a los que te enfrentarás, como en los ataques que usarán contra ti. Para ello vamos a destripar cada desafío, contándote los Pokémon que esconde y los ataques que usarán para complicarte la vida.









DESAFÍO 1: NIVEL 10

CONSEJOS PARA GANAR

Debes estudiar y aplicar con sabiduría las **reglas de la herencia de la GUARDERÍA.** Así podrás obtener un montón de Pokémon con movimientos sorprendentes. También tendrás que viajar a Ciudad Trigal para comprar movimientos al Tutor de Movimientos (Lanzallamas, Rayo o Rayo Hielo) **[4]**.

Si no sabes qué Pokémon y ataque elegir, echa un ojo al recuadro que hay justo debajo. ¿Ya? Pues ahora lee. Fíjate que los tres Pokémon elegidos son formas evolucionadas. Así, sus estadísticas serán mejores que la mayoría de los Pokémon de nivel 10. Además, le hemos enseñado a Aerodactyl y Lapras Furia Dragón, un movimiento de daño fijo que quitará 40 PS si acierta. Como los Pokémon de nivel 10 tienen pocos PS, verás resulta un movimiento efectivo.

DESAFÍO 2: NIVEL 20

CONSEJOS PARA GANAR

Si aumentas el nivel de los Pokémon que has usado para combatir en el nivel 10, puedes entrar en este segundo desafío con el mismo equipo y alzarte con la victoria fácilmente.

ELIGE TU POKéMON



LAPRAS

Armado con Surf, Rayo Hielo, Rayo y Furia Dragón.
Objeto equipado: Restos.



AERODACTYL

Armado con Reflejo, Terremoto, Ataque-Ala y Furia Dragón.
Objeto equipado: Baya Dorada



STEELIX

Con Avalancha Maldición, Terremoto y Explosión.
Objeto equipado: Garra Rápida

DESAFÍO 1: NIVEL 10

LISTA DE POKéMON RIVALES

POKéMON		ATAQUES							
Exeggutor	Pl/Ps	Giga-Drenado	Pl	Confusión	Ps	Ladrón	Si	Tóxico	Ve
Kangaskhan	N	Atracción	N	Híper Rayo	N	Terremoto	T	Inversión	L
Mr. Mime	Ps	Más Psique	N	Golpe Cabeza	N	Puño Fuego	Fu	Tóxico	Ve
Unown	Ps	Poder Oculto	N	-	-	-	-	-	-
Tauros	N	Viento Hielo	H	Látigo	N	Golpe Cabeza	N	Contoneo	N
Heracross	B/L	Inversión	L	Aguante	N	Contador	L	Golpe Roca	L
Snorlax	N	Golpe Cabeza	N	Protección	N	Ronquido	N	Surf	A
Houndour	Si/Fu	Finta	Si	Rayo Solar	Pl	Día Soleado	Fu	Rugido	N
Girafarig	N/Ps	Psico-Rayo	Ps	Bofetón-Lodo	T	Bola Sombra	Fa	Agilidad	Ps
Sneasel	Si/H	Cuchillada	N	Finta	Si	Ventisca	H	Surf	A
Misdreavus	Fa	Canto Mortal	N	Mal de Ojo	N	Bola Sombra	Fa	Divide Dolor	N
Blissey	N	Golpe Cabeza	N	Desenrollar	R	Rayo Solar	Pl	Fuerza	N
Porygon2	N	Psíquico	Ps	Híper Rayo	N	Tri-Ataque	N	Ventisca	H
Miltank	N	Ventisca	H	Terremoto	T	Híper Rayo	N	Tóxico	Ve
Lapras	A/H	Rayo	E	Psíquico	Ps	Surf	A	Ventisca	H
Aerodactyl	R/Vo	Híper Rayo	N	Terremoto	T	Supersónico	N	Mordisco	Si
Wobbuffet	Ps	Contador	L	Manto Espejo	Ps	Velo Sagrado	N	Mismodestino	Fa
Corsola	A/R	Psíquico	Ps	Recuperación	N	Poder Pasado	R	Surf	A
Jolteon	E	Rayo	E	Híper Rayo	N	Rugido	N	Bola Sombra	Fa
Umbreon	Si	Bola Sombra	Fa	Cola Férrea	Ac	Más Psique	N	Tóxico	Ve
Espeon	Ps	Psíquico	Ps	Bofetón-Lodo	T	Más Psique	N	Tóxico	Ve

DESAFÍO 2: NIVEL 20

LISTA DE POKéMON RIVALES

POKéMON		ATAQUES							
Lapras	A/H	Psíquico	Ps	Rayo	E	Ventisca	H	Rayo Confuso	Fa
Gyarados	A/Vo	Híper Rayo	N	Furia Dragón	D	Rayo	E	Llamarada	Fu
Nidoking	Ve/T	Ventisca	H	Terremoto	T	Surf	A	Puño-Trueno	E
Alakazam	Ps	Psíquico	Ps	Más Psique	N	Tóxico	Ve	Puño-Trueno	E
Miltank	N	Terremoto	T	Trueno	E	Atracción	N	Surf	A
Hitmonchan	L	Puño-Trueno	E	Puño Hielo	H	Puño Fuego	Fu	Mega Puño	N
Heracross	B/L	Inversión	L	Terremoto	T	Megacuerno	B	Aguante	N
Blissey	N	Psíquico	Ps	Sumisión	L	Amortiguador	N	Contador	L
Pikachu	E	Rayo	E	Trueno	E	Fuerza	N	Tóxico	Ve
Umbreon	Si	Protección	N	Tóxico	Ve	Bofetón-Lodo	T	Atracción	N
Tauros	N	Rayo	E	Terremoto	T	Híper Rayo	N	Ventisca	H
Wigglytuff	N	Psíquico	Ps	Contoneo	N	Más Psique	N	Golpe Cabeza	N
Exeggutor	Pl/Ps	Híper Rayo	N	Psíquico	Ps	Tóxico	Ve	Come Sueños	Ps
Scizor	B/Ac	Ala de Acero	Ac	Cuchillada	N	Tóxico	Ve	Torm. Arena	T
Azumarill	A	Surf	A	Ventisca	H	Atracción	N	Danza Lluvia	A
Starmie	A/Ps	Recuperación	N	Surf	A	Más Psique	N	Psíquico	Ps
Quagsire	A/T	Amnesia	Ps	Terremoto	T	Surf	A	Danza Lluvia	A
Steelix	Ac/T	Cola Férrea	Ac	Rugido	N	Contoneo	N	Terremoto	T
Wigglytuff	N	Híper Rayo	N	Ventisca	H	Atracción	N	Llamarada	Fu
Aerodactyl	R/Vo	Descanso	Ps	Híper Rayo	N	Terremoto	T	Furia Dragón	D
Arcanine	Fu	Lanzallamas	Fu	Rugido	N	Híper Rayo	N	Cola Férrea	Ac

ABREVIATURAS USADAS: N Normal/ Fu Fuego/ A Agua / Pl Planta/ E Eléctrico/ H Hielo/ L Lucha/ Ve Veneno/ T Tierra/ Vo Volador/ Ps Psíquico/ B Bicho/ R Roca/ Fa Fantasma/ D Dragón/ Si Siniestro/ Ac Acero



Pokémon Stadium 2

Séptima Entrega

Guía para ser el mejor entrenador

CASTILLO DE LÍDERES DE GIMNASIO (RONDA 1)

GIMNASIO IRIS (Continuación)

BATALLA 3: LÍDER GIM. MORTI



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Gengar	Fa/Ve	Bola Sombra	Fa	Psíquico	Ps	Tinieblas	Fa	Puño Fuego	Fu
Ariados	B/Ve	Bomba Lodo	Ve	Psíquico	Ps	Excavar	T	Tinieblas	Fa
Sudowoodo	R	Avalancha	R	Patada Baja	L	Fuerza	N	Terremoto	T
Marowak	T	Huesomerang	T	Hueso Palo	T	Golpe Cabeza	N	Cola Férrea	Ac
Girafarig	N/Ps	Psico-Rayo	Ps	Rapidez	N	Trueno	E	Pesadilla	Fa
Noctowl	N/Vo	Vuelo	Vo	Confusión	Ps	Derribo	N	Profecía	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Umbreon, Kadabra y Seadra.** A Gengar y a Girafarig golpéalos usando a Umbreon. Contra el terrible Marowak y contra Sudowoodo, usa el Surf de Seadra. Si salen Ariados o Noctowl, usa a Kadabra.

GIMNASIO ORQUÍDEA – Equipo de alquiler recomendado

NUESTRO EQUIPO



POKéMON		ATAQUES									
Slowking	A/Ps	Psíquico	Ps	Pistola Agua	A	Anulación	N	Gruñido	N
Kadabra	Ps	Psíquico	Ps	Puño-Trueno	E	Reflejo	Ps	Kinético	Ps
Venusaur	Pl/Ve	Giga-Drenado	Pl	Placaje	N	Polvo Veneno	Ve	Gruñido	N
Scyther	B/Vo	Ataque-Ala	Vo	Persecución	Si	Rapidez	N	Foco Energía	N
Golbat	Ve/Vo	Ataque-Ala	Vo	Mordisco	Si	Ala de Acero	Ac	Niebla	H

BATALLAS

BATALLA 1: KARATEKA MARIANO



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Hitmontop	L	Triplepatada	L	Giro Rápido	N	Excavar	T	Contador	L
Nidorino	Ve	Perforador	N	Picotazo Ven	Ve	Ataque Furia	N	Cornada	N
Dugtrio	T	Fisura	T	Arañazo	N	Golpe Roca	L	Magnitud	T
Hitmonlee	L	Patada Salto	L	Mega Patada	N	Patada Giro	L	Profecía	N
Seaking	A	Perforador	N	Cascada	A	Aguante	N	Azote	N
Rhyhorn	T/R	Perforador	N	Ataque Furia	N	Excavar	T	Cornada	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Slowking, Kadabra y Venusaur.** Contra Seaking deberías usar el Giga-Drenado de Venusaur, pero contra el resto el gran Slowking debería bastarte.

BATALLA 2: LÍDER GIM. ANÍBAL



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Poliwrath	A/L	Puñodinámico	L	Hidro Bomba	A	Terremoto	T	Psíquico	Ps
Granbull	N	Puñodinámico	L	Fuerza	N	Bola Sombra	Fa	Rugido	N
Machoke	L	Puñodinámico	L	Tiro Vital	L	Terremoto	T	Mov. Sísmico	L
Hitmonchan	L	Puñodinámico	L	Ultra Puño	L	Mega Puño	N	Puño Cometa	N
Sandslash	T	Puñodinámico	L	Excavar	T	Cuchillada	N	Desenrollar	R
Primeape	L	Puñodinámico	L	Excavar	T	Golpe Cabeza	N	Mov. Sísmico	L

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Scyther, Skarmory y Golbat.** En esta batalla es aconsejable usar algún Pokémon equipado con Baya Amarga. No olvides que los ataques de tipo volador hacen mucha pupa a los Pokémon de lucha.

GIMNASIO OLIVO – Equipo de alquiler recomendado

NUESTRO EQUIPO



POKéMON		ATAQUES							
Quagsire	A/T	Surf	A	Excavar	T	Portazo	N	Amnesia	Ps
Electabuzz	E	Puño-Trueno	E	Rapidez	N	Pantalla Luz	Ps	Malicioso	N
Magmar	Fu	Puño Fuego	Fu	Polución	Ve	Pantallahumo	N	Rayo Confuso	Fa
Slowbro	A/Ps	Surf	A	Confusión	Ps	Anulación	N	Gruñido	N
Flaaffy	E	Puño-Trueno	E	Puño Fuego	Fu	Esporagodón	Pl	Pantalla Luz	Ps
Charizard	Fu/Vo	Puño Fuego	Fu	Ataque-Ala	Vo	Gruñido	N	Cara Susto	N

ABREVIATURAS USADAS: N Normal/ Fu Fuego/ A Agua / Pl Planta/ E Eléctrico/ H Hielo/ L Lucha/ Ve Veneno/ T Tierra/ Vo Volador/ Ps Psíquico/ B Bicho/ R Roca/ Fa Fantasma/ D Dragón/ Si Siniestro/ Ac Acero

BATALLAS

BATALLA 1: LÍDER GIM. YASMINA



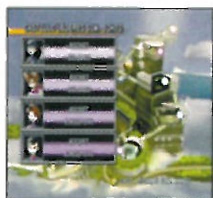
EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES									
Steelix	Ac/T	Cola Férrea	Ac	Terremoto	T	Lanza Rocas	R	Fuerza	N
Corsola	A/R	Rayo Burbuja	A	Poder Pasada	R	Clavo Cañón	N	Psíquico	Ps
Magneton	E/Ac	Impactrueno	E	Rapidez	N	Trueno	E	Bomba Sónica	N
Mantine	A/Vo	Surf	A	Ataque Ala	A	Derribo	N	Sonámbulo	N
Skarmory	Ac/Vo	Ala de Acero	Ac	Vuelo	Vo	Rapidez	N	Ataque Furia	N
Forretress	B/Ac	Doble Filo	N	Desenrollar	R	Giga Drenado	Pl	Giro Rápido	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a Quagsire, Electabuzz y Magmar. Utiliza el Surf de Quagsire contra Steelix, el Puño Fuego de Magmar contra Magneton y Forretress, y el Puño-Trueno de Electabuzz contra el resto.

TEAM ROCKET – Equipo de alquiler recomendado

NUESTRO EQUIPO



POKéMON		ATAQUES							
Graveler	R/T	Terremoto	T	Desenrollar	R	Autodestruc.	N	Torm. Arena	T
Gengar	Fa/Ve	Tinieblas	Fa	Ladrón	Si	Pesadilla	Fa	Hipnosis	Ps
Skarmory	Ac/Vo	Ala de Acero	Ac	Vuelo	Vo	Ataque Furia	N	Agilidad	Ps
Machoke	L	Tiro Vital	L	Fuerza	N	Excavar	T	Profecía	N
Aerodactyl	R/Vo	Poder Pasado	R	Mordisco	Si	Maldición	¿?	Supersónico	N
Kadabra	Ps	Psíquico	Ps	Puño-Trueno	E	Reflejo	Ps	Kinético	Ps

BATALLAS

BATALLA 1: ROCKET SOLDADO



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Geodude	R/T	Terremoto	T	Lanza Rocas	R	Fuerza	N	Explosión	N
Koffing	Ve	Residuos	Ve	Electrocañón	E	Polución	Ve	Explosión	N
Pineco	B	Doble Filo	N	Giga-Drenado	Pl	Giro Rápido	N	Explosión	N
Graveler	R/T	Magnitud	T	Lanza Rocas	R	Fuerza	N	Explosión	N
Weezing	Ve	Residuos	Ve	Electrocañón	E	Gas Venenoso	Ve	Explosión	N
Electrode	E	Trueno	E	Rapidez	N	Bomba Sónica	N	Explosión	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Skarmory, Graveler y Slowbro.** Este combate resultará sencillo si usas Vuelo de Skarmory contra Pineco; Ala de Acero de Skarmory contra Geodude y Graveler; y Terremoto de Graveler contra el resto.

BATALLA 2: ROCKET SOLDADO



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Murkrow	Si/Vo	Tóxico	Ve	Detección	L	Persecución	Si	Vuelo	Vo
Drowzee	Ps	Tóxico	Ve	Protección	N	Confusión	Ps	Destructor	N
Spinarak	B/Ve	Tóxico	Ve	Protección	N	Chupa Vidas	B	Restricción	N
Dunsparce	N	Tóxico	Ve	Protección	N	Persecución	Si	Excavar	T
Zubat	Ve/Vo	Tóxico	Ve	Detección	L	Chupa Vidas	B	Ataque-Ala	Vo
Houndour	Si/Fu	Tóxico	Ve	Detección	L	Mordisco	Si	Ascuas	Fu

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Skarmory, Machoke y Slowbro.** Utiliza el Tiro Vital de Machoke para tumbar a Houndour. El resto de rivales serán fulminados usando el Ala de Acero de Skarmory.

BATALLA 3: ROCKET EJECUTIVO



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Sneasel	Si/H	Ladrón	Si	Cuchillada	N	Pesadilla	Fa	Frustración	N
Muk	Ve	Ladrón	Si	Bomba Lodo	Ve	Llamarada	Fu	Frustración	N
Lickitung	N	Ladrón	Si	Terremoto	T	Ventisca	H	Frustración	N
Vileplume	Pl/Ve	Giga-Drenado	Pl	Ácido	Ve	Corte	N	Frustración	N
Raticate	N	Ladrón	Si	Excavar	T	Súper Diente	N	Frustración	N
Arbok	Ve	Ladrón	Si	Bomba Lodo	Ve	Sonámbulo	N	Frustración	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Skarmory, Graveler y Machoke.** Saca a Skarmory contra Sneasel y Vileplume, a Machoke contra Lickitung y Raticate, y a Graveler contra Muk y Arbok.

BATALLA 4: ROCKET EJECUTIVO



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Houndoom	Si/Fu	Triturar	Si	Día Soleado	Fu	Lanzallamas	Fu	Rayo Solar	Pl
Golbat	Ve/Vo	Mordisco	Si	Ataque-Ala	Vo	Giga-Drenado	Pl	Rayo Confuso	Fa
Persian	N	Cuchillada	N	Finta	Si	Cola Férrea	Ac	Trueno	E
Misdreavus	Fa	Bola Sombra	Fa	Psíquico	Ps	Maldición	¿?	Divide Dolor	N
Victreebel	Pl/Ve	Hoja Afilada	Pl	Bomba Lodo	Ve	Día Soleado	Fu	Rayo Solar	Pl
Wobbuffet	Ps	Velo Sagrado	N	Contador	L	Manto Espejo	Ps	Mismodestino	Fa

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Graveler, Aerodactyl y Skarmory.** Este combate es el más difícil y hay que tener especial cuidado con Wobbuffet. Para derrotarlo lo mejor es que utilices la Tormenta Arena de Graveler.

GIMNASIO CAOBA – Equipo de alquiler recomendado

NUESTRO EQUIPO



POKéMON		ATAQUES							
Scizor	B/Ac	Garra-Metal	Ac	Corte	N	Agilidad	Ps	Malicioso	N
Hitmonlee	L	Patada S. Alta	L	Mega Patada	N	Bofetón-Lodo	T	Meditación	Ps
Magmar	Fu	Puño Fuego	Fu	Polución	Ve	Pantallahumo	N	Rayo Confuso	Fa
Electabuzz	E	Puño-Trueno	E	Rapidez	N	Pantalla Luz	Ps	Malicioso	N
Sandslash	T	Terremoto	T	Golpes Furia	N	Ataque Arena	T	Torm. Arena	T
Gyarados	A/Vo	Cascada	A	Furia Dragón	D	Ciclón	D	Malicioso	N

BATALLAS

BATALLA 1: SNOW-BOARDER ARMANDO

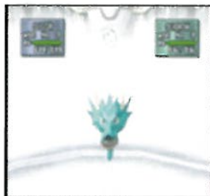


EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Seel	A	Rayo Aurora	H	Aguante	N	Velo Sagrado	N	Sonámbulo	N
Swinub	H/T	Nieve Polvo	H	Aguante	N	Rugido	N	Neblina	H
Shellder	A	Torbellino	A	Rayo Aurora	H	Aguante	N	Refugio	A
Smoochum	H/Ps	Confusión	Ps	Nieve Polvo	H	Lengüetazo	Fa	Destructor	N
Kingler	A	Martillazo	A	Ventisca	H	Pisotón	N	Agarre	N
Flaaffy	E	Puño-Trueno	E	Placaje	N	Cola Férrea	Ac	Gruñido	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Electabuzz, Magmar y Sandslash.** Utiliza a Electabuzz contra los Pokémon de agua y a Magmar contra los de hielo. Reserva a Sandslash para derrotar a Flaaffy.

BATALLA 2: ESQUIADORA CAROL



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Delibird	H/Vo	Viento Hielo	H	Golpe Cabeza	N	Presente	N	Vuelo	Vo
Azumarill	A	Viento Hielo	H	Golpe Cabeza	N	Surf	A	Doble Filo	N
Cubone	T	Viento Hielo	H	Golpe Cabeza	N	Ataque Óseo	T	Gruñido	N
Qwilfish	A/Ve	Viento Hielo	H	Golpe Cabeza	N	Derribo	N	Pin Misil	B
Dratini	D	Viento Hielo	H	Golpe Cabeza	N	Furia Dragón	D	Portazo	N
Seadra	A	Viento Hielo	H	Golpe Cabeza	N	Pantallahumo	N	Surf	A

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Scizor, Electabuzz y Gyarados.** Usa a Gyarados contra Cubone, a Scizor contra Dratini y Delibird, y a Electabuzz contra Azumarill, Qwilfish y Seadra.

BATALLA 3: LÍDER GIM. FREDO



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Piloswine	H/T	Ventisca	H	Terremoto	T	Derribo	N	Sonámbulo	N
Dewgong	A/H	Surf	A	Rayo Hielo	H	Derribo	N	Velo Sagrado	N
Cloyster	A/H	Rayo Hielo	H	Surf	A	Clavo Cañón	N	Rapidez	N
Ursaring	N	Golpe	N	Excavar	T	Finta	Si	Puño-Trueno	E
Donphan	T	Doble Filo	N	Terremoto	T	Desenrollar	R	Ronquido	N
Jynx	H/Ps	Puño Hielo	H	Psíquico	Ps	Bola Sombra	Fa	Golpe	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Gyarados, Electabuzz y Hitmonlee.** Utiliza a Gyarados contra Donphan y Piloswine, a Electabuzz contra Dewgong y Cloyster, y a Hitmonlee contra Ursaring y Jynx.

GIMNASIO ENDRINO – Equipo de alquiler recomendado

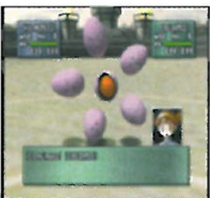
NUESTRO EQUIPO



POKéMON		ATAQUES							
Remoraid	A	Surf	A	Rayo Hielo	H	Fijar Blanco	N	Híper Rayo	N
Hitmonlee	L	Patada S. Alta	L	Mega Patada	N	Bofetón-Lodo	T	Meditación	Ps
Fearow	N/Vo	Pico Taladro	Vo	Híper Rayo	N	Persecución	Si	Tóxico	Ve
Electabuzz	E	Puño-Trueno	E	Rapidez	N	Pantalla Luz	Ps	Malicioso	N
Sandslash	T	Terremoto	T	Golpes Furia	N	Ataque Arena	T	Torm. Arena	T
Corsola	A/R	Surf	A	Poder Pasado	R	Manto Espejo	Ps	Atracción	N

BATALLAS

BATALLA 1: ENTRE. GUAY GLORIA



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Jigglypuff	N	Canto	N	Rizo Defensa	N	Desenrollar	R	Doble Filo	N
Venonat	B/Ve	Somnífero	Pl	Psíquico	Ps	Giga-Drenado	Pl	Profecía	N
Skiploom	Pl/Vo	Somnífero	Pl	Mega Agotar	Pl	Esporagodón	Pl	Golpe Cabeza	N
Clefairy	N	Canto	N	Destructor	N	Llamarada	Fu	Trueno	E
Exeggcute	Pl/Ps	Somnífero	Pl	Mega Agotar	Pl	Bomba Lodo	Ve	Presa	N
Oddish	Pl/Ve	Somnífero	Pl	Absorber	Pl	Ácido	Ve	Corte	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Hitmonlee, Fearow y Electabuzz.** Usa a Hitmonlee contra Jigglypuff y Clefairy. Para machacar al resto de Pokémon lo mejor es utilizar el Pico Taladro de Fearow.

BATALLA 2: ENTRE GUAY ADRIÁN



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Bulbasaur	Pl/Ve	Hoja Afilada	Pl	Golpe Cabeza	N	Giga-Drenado	Pl	Drenadoras	Pl
Squirtle	A	Surf	A	Mordisco	Si	Ventisca	H	Cola Férrea	Ac
Charmander	Fu	Lanzallamas	Fu	Cuchillada	N	Furia Dragón	D	Excavar	T
Chikorita	Pl	Hoja Afilada	Pl	Golpe Cuerpo	N	Atracción	N	Bofetón-Lodo	T
Totodile	A	Surf	A	Mordisco	Si	Cuchillada	N	Cara Susto	N
Cyndaquil	Fu	Rueda Fuego	Fu	Pantallahumo	N	Rapidez	N	Cola Férrea	Ac

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Fearow, Electabuzz y Corsola.** Utiliza el Pico Taladro de Fearow contra los Pokémon planta, el Puño-Trueno de Electabuzz contra los Pokémon de agua, y Surf de Corsola contra los Pokémon de fuego.

BATALLA 3: LÍDER GIM. DÉBORA



EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Kingdra	A/D	Dragoaliento	D	Hidro Bomba	A	Golpe Cabeza	N	Ventisca	H
Ampharos	E	Puño-Trueno	E	Golpe Cabeza	N	Cola Férrea	Ac	Rapidez	N
Dragonair	D	Enfado	D	Surf	A	Ventisca	H	Trueno	E
Rhydon	T/R	Terremoto	T	Desenrollar	R	Cola Férrea	Ac	Puñodinámico	L
Arcanine	Fu	Lanzallamas	Fu	Furia Dragón	D	Excavar	T	Vel. Extrema	N
Lapras	A/H	Dragoaliento	D	Surf	A	Rayo Hielo	H	Psíquico	Ps

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Corsola, Sandslash y Remoraid.** Kingdra puede ser un Pokémon difícil de derrotar, pero si usas el movimiento Manto Espejo de Corsola lo tumbarás en dos turnos.

ALTO MANDO – Equipo de alquiler recomendado

NUESTRO EQUIPO



POKéMON		ATAQUES							
Umbreon	Si	Finta	Si	At. Rápido	N	Ataque Arena	T	Mal de Ojo	N
Wobbuffet	Ps	Contador	L	Manto Espejo	Ps	Velo Sagrado	N	Mismodestino	Fa
Fearow	N/Vo	Pico Taladro	Vo	Híper Rayo	N	Persecución	Si	Tóxico	Ve
Electabuzz	E	Puño-Trueno	E	Rapidez	N	Pantalla Luz	Ps	Malicioso	N
Kadabra	Ps	Psíquico	Ps	Puño-Trueno	E	Reflejo	Ps	Kinético	Ps
Quagsire	A/T	Surf	A	Excavar	T	Portazo	N	Amnesia	Ps

BATALLAS

BATALLA 1: ALTO MANDO MENTO

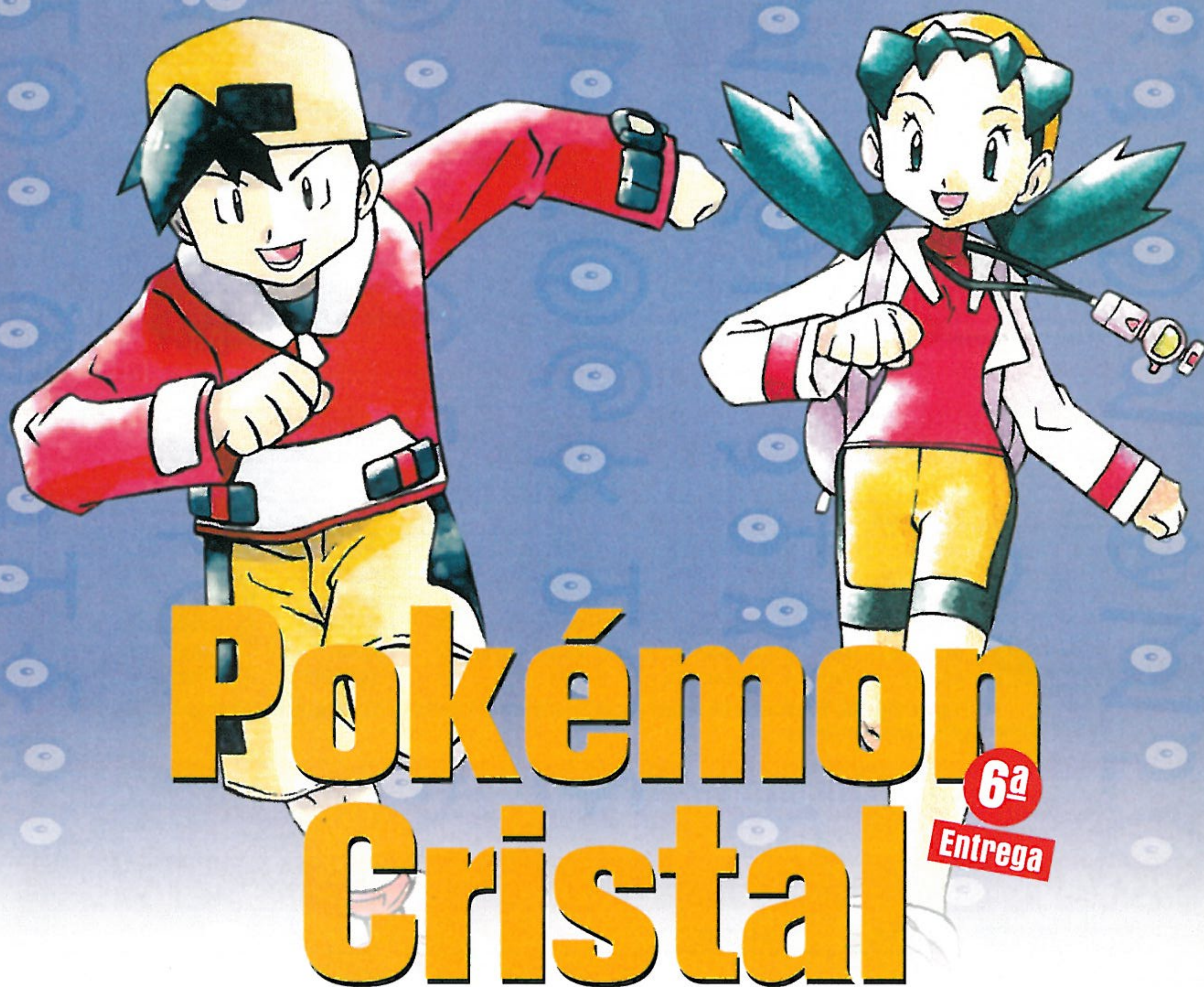


EQUIPO RIVAL

POKéMON		ATAQUES							
Xatu	Ps/Vo	Psíquico	Ps	Vuelo	Vo	Giga-Drenado	Pl	Tinieblas	Fa
Kadabra	Ps	Psíquico	Ps	Puño Fuego	Fu	Puño-Trueno	E	Bola Sombra	Fa
Girafarig	N/Ps	Psico-Rayo	Ps	Terremoto	T	Bola Sombra	Fa	Pisotón	N
Clefable	N	Psíquico	Ps	Ventisca	H	Trueno	E	Llamarada	Fu
Exeggutor	Pl/Ps	Psíquico	Ps	Giga-Drenado	Pl	Fuerza	N	Bomba Lodo	Ve
Jynx	H/Ps	Puño Hielo	H	Psíquico	Ps	Doblebofetón	N	Golpe Cuerpo	N

ELECCIÓN RECOMENDADA: Elige a **Umbreon, Wobbuffet y Fearow.** Si conoces bien a Wobbuffet, en esta batalla usarás Contador contra Girafarig y Manto Espejo contra Clefable. Y si se tercia, utiliza también Mismodestino.

Continuará en el próximo número



Pokémon Cristal

6ª Entrega

Cómo ser el entrenador perfecto

En esta entrega te contamos cómo colarte en el despacho del jefe Rocket y de paso cómo robarle a un Murkrow una importante contraseña. ¿Te apetece acompañarnos?

GUARIDA ROCKET

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
Híper Poción, Protec. Esp, Pepita, Cura Total, Especial X, Proteínas, Antihielo, MT46 (Ladrón), Ultra Ball y MO06 (Torbellino).

Al final de la última entrega vimos a **LANCE descubriendo una entrada secreta** en la tienda de Pueblo Caoba. En cuanto bajes por las escaleras, pasarás delante de la **estatua de un Persian** que incorpora una cámara de vigilancia. En ese momento, sonará la alarma y aparecerán soldados Rocket con cara de pocos amigos **[1].**

Toda la GUARIDA está llena de estatuas con **cámaras-espía** que alertan a los soldados del Rocket. Para desactivarlas, y caminar con tranquilidad, tienes que pulsar un botón secreto que junto a un ordenador **[2].**

En el siguiente sótano te darás de bruces con **LANCE,** que te estará esperando para echarte una mano y sanar a tu maltrecho equipo **[3].**

Si avanzas un poco más, verás una puerta metálica y, detrás de ella, una especie de generador. Nuestro objetivo es **desactivar el generador,** pero para ello hay que obtener antes una **contraseña [4].**

Al bajar al tercer y último sótano, LANCE te informará de la necesidad de averiguar dos contraseñas para llegar hasta el despacho del **jefe de los Rocket** y así conseguir la contraseña del generador. La primera contraseña la conoce la **señorita del pelo rojo** que hay junto a un ordenador. Para averiguar la segunda, tienes que avanzar hacia la izquierda, derrotar al Rocket junto a las estanterías e interrogarle **[5].**

Ahora que ya conoces las dos contraseñas del despacho del

jefe, sube por la escalera noreste al segundo sótano, avanza hacia la izquierda, derrota a un Rocket y baja, por la escalera que hay a su lado, otra vez al tercer sótano. Justo antes de llegar a la puerta del despacho, el dichoso chico del pelo rojo volverá a aparecer, pero esta vez no querrá luchar ya que LANCE le ha dado su merecido **[6].**

Entra en el despacho, derrota al Ejecutivo Rocket y pregúntale la **contraseña al Murkrow [7].** Ya puedes volver a la planta del generador y abrir la puerta. Sin embargo, en cuanto lo hagas, dos Rocket más intentarán evitarlo **[8].** Ayuda a LANCE y derrótalos.

Cuando el combate termine, tendrás que colaborar con LANCE para debilitar a todos los Electrode que alimentan el generador. Después, LANCE se despedirá hasta la próxima y te dará la MO06 (TORBELLINO) **[9].** Ya puedes volver a Pueblo Caoba y ganar una nueva medalla para la causa.

























PUEBLO CAOBA (2ª visita)

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
Medalla Glaciar y MT16 (Viento Hielo).

Al salir de la GUARIDA ROCKET, pásate por el Centro Pokémon y después ve al gimnasio. Como has vencido al Team Rocket, el individuo que bloqueaba la puerta ya no molestará más.

Este **gimnasio es una pista de patinaje sobre hielo.** Para llegar hasta **Fredo,** el líder, hay que resolver un laberinto. Es muy sencillo, cuando derrotes al entrenador que está más cerca de Fredo **[10]** sólo tienes que pulsar las siguientes teclas: **derecha, abajo, izquierda, arriba y derecha.**

Fredo [11] es especialista en Pokémon y **ataques de tipo hielo.** Su equipo lo forman un **Seel** de nivel 27 (tipo agua), un **Dewgong** de nivel 29 (tipo agua/hielo) y un **Piloswine** de nivel 31 (tipo hielo/tierra).

Contra Dewgong, lo más efectivo es un ataque de tipo lucha, y contra Piloswine uno de tipo fuego. Cuando derrotes a Fredo recibirás la Medalla Glaciar **[12]** y la MT16 (Viento Hielo). Muchísimas gracias.

Al salir del gimnasio de Pueblo Caoba recibes una **llamada del Prof. Elm [13].** Parece que el Team Rocket está haciendo de las suyas. Habrá que ir volando a Ciudad Trigal.

TORRE RADIO: OTRA VEZ EL TEAM ROCKET

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
Llave Sótano.

Cuando camines por **Ciudad Trigal,** observarás que varios **tipos de negro** han tomado la ciudad. El Prof. Elm comentó que algo raro pasa con las emisiones de radio, así que dirígete a la **TORRE RADIO** a investigar.

En la **planta baja** de la TORRE RADIO hay un miembro del Rocket **vigilando las escaleras [14].** Parece que el Team Rocket controla toda la Radio, así que lo más adecuado será avanzar hasta último piso para localizar al **Director.** Sin embargo, en el último piso encontrarás a un individuo que se hace pasar por el Director. El

verdadero Director está **secuestrado en el ALMACÉN SUBTERRÁNEO** de la ciudad. Para entrar en él, necesitarás la **LLAVE SÓTANO** que obtienes tras derrotar al impostor **[15]**.







EL ALMACÉN SUBTERRÁNEO

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS.

- En el Almacén Subterráneo: Cura Total, Bola Humo, Ultra Ball, Éter Máx., MT35 (Sonámbulo), Llave Magnética.
- En el Sótano del Centro Comercial: Mon. Amuleto, Ultra Ball, Éter, Antiquemar.



















Sal de la TORRE RADIO, cruza las vías del tren, entra en la segunda casa de la izquierda y baja al SUBTERRÁNEO. Dirígete a la puerta azul que hay a la derecha y usa la LL. SÓTANO para abrir la puerta [16].

Nada más entrar, encontrarás al rival dispuesto a combatir **[17]**. Esta vez usará un **Golbat** de nivel 30, un **Magnemite** de nivel 28, un **Haunter** de nivel 30, un **Sneasel** de nivel 32 y un **Meganium o Feraligatr o Quilava** de nivel 32. No olvides que contra Magnemite lo mejor es usar un Pokémon de tipo tierra y contra Sneasel uno de tipo lucha.

Cuando derrotes al rival, sigue avanzando y derrota a los tres Rocket que hay junto a los interruptores. Para llegar hasta el Almacén, primero tienes que **encender los interruptores** en el orden 3 (es el de más a la izquierda), 2 y 1 **[18]**. Avanza hasta el Almacén, continúa derrotando entrenadores y habla con el señor que está en la habitación central. Por fin has encontrado al auténtico Director. Recibirás una **LLAVE MAGNÉTICA** que te permitirá acceder a la zona de la TORRE RADIO que sigue bajo control del TEAM ROCKET **[19]**.

Sal del Almacén subiendo por la escalera que hay en la parte superior derecha. En cuanto subas encontrarás una **MON. AMULETO [20]**. Equipa a tu Pokémon jefe con este objeto para doblar las ganancias obtenidas en los combates. Si sigues avanzando, te darás cuenta que estás en el Sótano del Centro Comercial de Ciudad Trigal. Todos los objetos que hay por aquí, detrás de las cajas, los podrás recoger si subes en el ascensor y vuelves al Sótano. Cada vez, las cajas cambiarán de lugar.

LIBERANDO LA TORRE RADIO

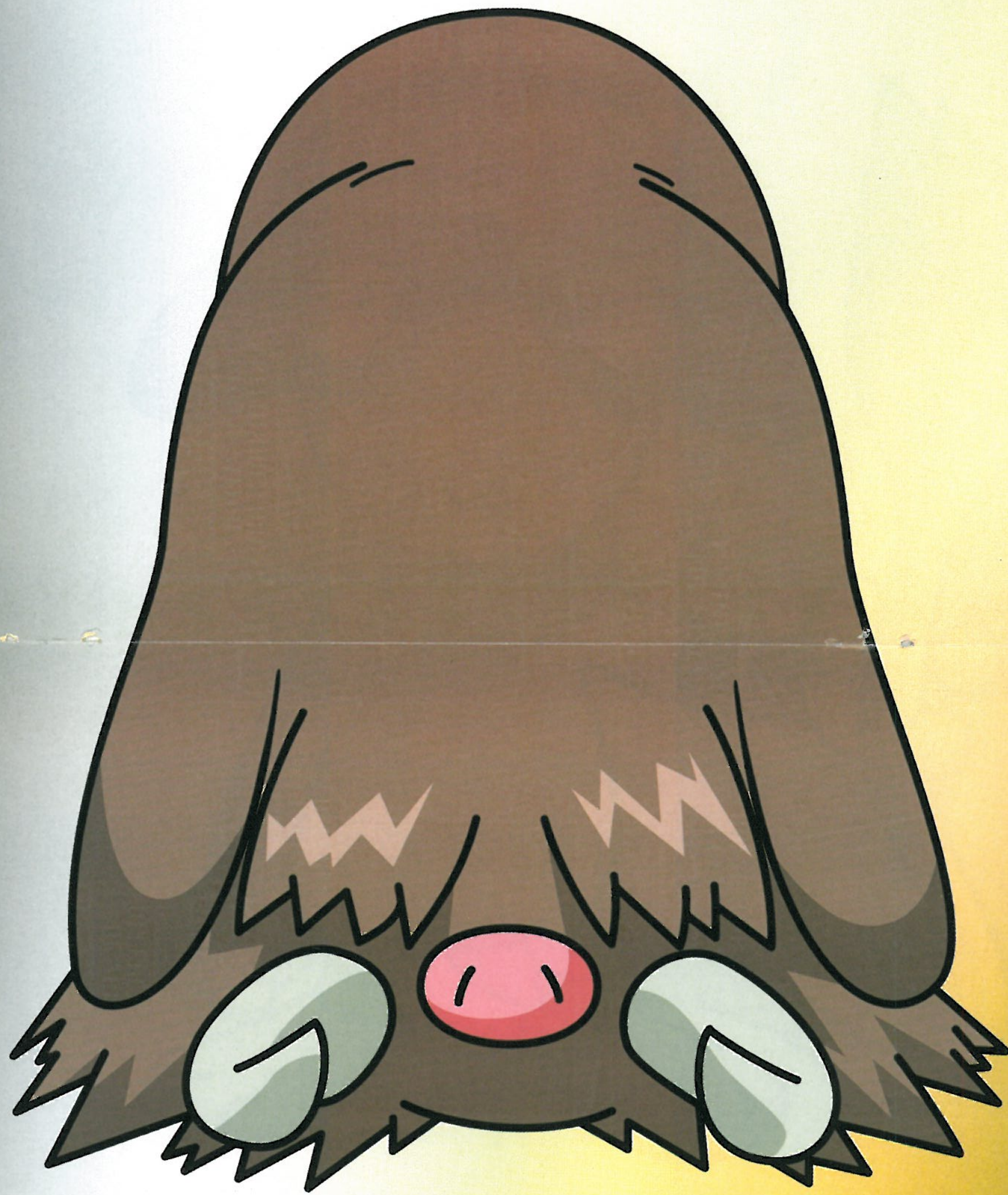
OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS

Campana Clara, Ultra Ball, Lazo Rosa y MT11 (Día Soleado).

Vuelve a la TORRE RADIO, sube al segundo piso y usa la LL. MAGNÉTICA en la cerradura electrónica de la derecha [21]. Ya puedes subir hasta el último piso (de la zona este de la torre) y acabar con las fechorías del TEAM ROCKET [22].

Cuando derrotes al jefe del Team Rocket, el Director de la Radio aparecerá para darte las gracias y regalarte una **CAMP. CLARA [23]**. Esta campana pertenecía a la antigua torre de Ciudad Trigal, pero parece que también tiene alguna conexión especial con TORRE HOJALATA. ¡Eso es! Si vas a Ciudad Iris y

POKéMON
¡Hazte con todos!™



PILOSWINE
221







POKÉMON™

¡Hazte con todos!™



SMEARGLE

235











pokemon.nintendo.es

entras en TORRE HOJALATA, tendrás la ocasión de capturar nada menos que a Suicune. Pero no te impacientes, ya llegará el momento.

Antes de salir de la Radio no olvides **hablar con Rosa para recibir un LAZO ROSA [24]**. Si hablas con la chica del pelo verde de la segunda planta, tendrás la MT11 (Día Soleado).

Sal de la TORRE RADIO y vuela de nuevo a **Pueblo Caoba.** Toma la salida de la derecha y entra en la Ruta 44.

RUTA 44

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS
Antiquemabaya, Máx. Repel, Máx. Revivir y Ultra Ball.

En la Ruta 44 lo único que puedes hacer es combatir para ganar experiencia, recoger objetos del suelo y capturar algún Pokémon. Si te preguntas donde está la hierba, haz Surf en el lago del centro de la ruta y llegarás a ella [25].
Al final de la Ruta 44 verás la entrada a la RUTA HELADA.

RUTA HELADA

OBJETOS ENCONTRADOS O RECIBIDOS.
MO07 (Cascada), Máx. Poción, Cura Total, Antiderretir, MT44 (Descanso), Hierro, Proteínas y Más PP.

La **Ruta Helada** tiene un **nuevo aspecto** en Pokémon Cristal **[26]**. Antes de entrar, debes asegurarte que llevas un **Pokémon que haya aprendido FUERZA** porque necesitarás mover algunas rocas.

Entra en la Ruta Helada y avanza por el único camino posible hasta llegar a la primera pista de patinaje. Aquí tienes que patinar hábilmente



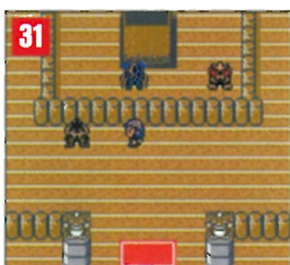


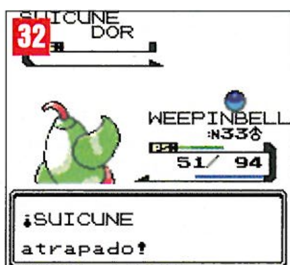














haciendo estos movimientos: arriba, izquierda, abajo, izquierda, arriba, derecha, abajo, izquierda, arriba, izquierda, abajo, derecha, abajo y derecha. Cuando salgas de la primera pista, avanza hacia la derecha y patina en la siguiente hasta llegar junto a la MO07 **[27]**. Recógela y baja a la siguiente planta.

En el primer sótano de la Ruta Helada encontrarás cuatro rocas que tienes que lanzar por sus respectivos agujeros **[28]**. Cuando hagas esto, podrás bajar al siguiente sótano y alcanzar la siguiente escalera.

Cuando salgas de la Ruta Helada estarás en **Ciudad Endrino.** Lo único que vamos a hacer ahora en Ciudad Endrino es comprar dos nuevos productos en la tienda: las **Ultra Ball** (compra unas 25) y las **Máx. Poción.** Con estos dos productos podemos ir hacia Ciudad Iris para intentar la captura de Suicune.

CAPTURANDO A SUICUNE

Vuela a **Ciudad Iris** y entra en la casa al norte (suponemos que ya liberaste a los Pokémon de TORRE QUEMADA y derrotaste a Eusine en Ciudad Orquídea, ¿no?). Un monje te impedirá el paso, pero en cuanto le enseñes la **CAMPANA CLARA** te dejará pasar **[29]**. Parece que Suicune ha regresado a TORRE HOJALATA por eso, antes de entrar, tres SABIOS entrenadores probarán tu destreza en el combate **[30]**.

Cuando los derrotes, podrás avanzar a TORRE HOJALATA. Salva la partida antes de entrar y prepárate. En cuanto entres, verás como **Raikou y Entei** huyen, pero Suicune se queda a combatir **[31]**. Para capturar a Suicune lo más adecuado es un Pokémon de tipo planta con alguna técnica que permita dormir al rival. Por ejemplo, un Weepinbell de nivel 33 que sepa Somnífero será suficiente. Lo primero será poner a dormir a Suicune y luego, habrá que golpearle hasta que su barra de salud esté en la zona roja. En ese momento empieza a lanzar Ultra Ball, vuélvele a dormir siempre que se despierte y sigue hasta que sea capturado. No desesperes si necesitas 25 o 30 Ultra Ball. Puede que lo intentes varias veces **[32].**

Eusine te dará la enhorabuena **[33]**. Queda la ardua tarea de capturar a Raikou y a Entei. Cuando los tengas, podrás regresar a TORRE HOJALATA y **subir al tejado para capturar a Ho-oh.** Continuará.

El Profesor Oak te responde



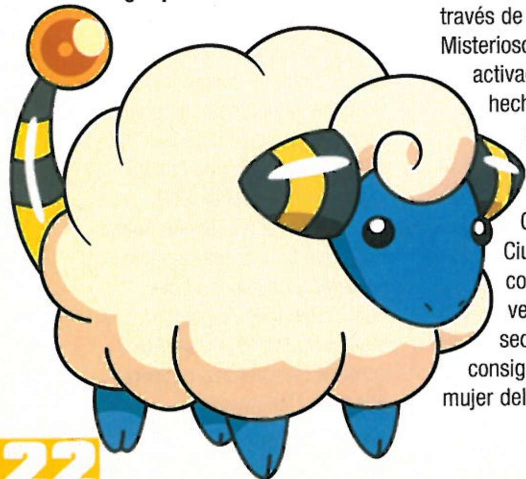
¡Hola entrenadores!... ¿Qué os parece si vamos introduciendo algunas novedades en el CONSULTORIO? Pues dicho y hecho. Empezamos en este número con una nueva sección llamada EL TRUCO DE ORO. No te la pierdas, porque responde a una de las preguntas más solicitadas por los mejores entrenadores de todas partes. ¡¡Por una vez... os he hecho caso!!

Jimmy anda meditando en su alegre rincón

Hola Profesor Oak, ¿qué tal estáis usted y Jimmy? Tengo unas preguntas que me vuelven la cabeza loca.

1. **En el Centro Pokémon de Ciudad Trigal hay una mujer que me pide una carta Eón y no sé dónde encontrarla, ¿me podías decir dónde, Profesor?**
2. **¿Cómo puedo tener los Pokémon Hitmonlee, Hitmonchan y Hitmontop? Ya tengo a Tyrogue y no sé cómo conseguirlos.**
3. **¿A qué nivel evolucionan los Pokémon Weepinbell y Gloom? Los dos los tengo en el nivel 29.**
4. **¿Cómo o dónde puedo conseguir a Politoed, Azumarill, Jynx y Kangaskhan?**

Adrián Crespo González
Talavera de la Reina (Toledo)



Yo estoy bien, pero Jimmy acaba de indigestarse con una ensaladilla. Cada día es más glotón y no hace caso a mis consejos. Tiene que hacer algo de ejercicio o acabará pareciendo un Chansey. Veamos tus preguntas:

1. La Carta Eón la consigues a través de la opción Regalo Misterioso. ¿Ya la has activado? Si no lo has hecho, recuerda que para activarla tienes que ir al cuarto piso del Centro Comercial de Ciudad Trigal y hablar con la niña del vestido verde. Te contaré un secreto. Cuando consigas la Carta Eón, la mujer del Centro Pokémon te entregará un REVIVIR. Por cierto, aunque no lo dices, he supuesto que tu pregunta se refiere a Pokémon Cristal.
2. Tyrogue es un Pokémon de lucha muy especial porque tiene varias evoluciones cuando alcanza el nivel 20. Estas evoluciones dependen de los valores de Ataque y Defensa. Las evoluciones se pueden controlar, como si fueras un ingeniero genético, modificando los valores de Ataque y Defensa que tenga Tyrogue en el nivel 19. Para ello, tienes que emplear Proteínas o Hierro (cómpralos en el Centro Comercial), dependiendo de la evolución que busques. De esta forma, consigues a:
   Hitmonchan: si el valor de la Defensa de Tyrogue es mayor que su Ataque.
   Hitmonlee: si el valor del Ataque de Tyrogue es mayor que su Defensa.
   Hitmontop: si el valor del Ataque de Tyrogue es igual al de la Defensa.
   ¿A que mola? Que sí, que ya lo sé, que en el juego hay un solo Tyrogue y tu quieres todas sus evoluciones. Pues ya sabes, primero evolucionas a Tyrogue y luego llevas al Hitmon resultante a la GUARDERÍA para cruzarlo Ditto.
3. Para que Weepinbell evolucione a Victreebel necesitas una Piedra Hoja. Si lo que buscas es que lo haga Gloom, debes localizar una Piedra Solar para conseguir a Bellossom o una Piedra Hoja para que lo haga a Vileplume. ¿Que dónde consigues las piedras? Pues lee las guías que publicamos con tanto mimo y lo sabrás. Hoy estoy algo vago...
4. Para conseguir a Politoed tienes que intercambiar a un Poliwhirl llevando la ROCA DEL REY. A Jynx lo puedes encontrar en la Ruta Helada; a Azumarill lo consigues haciendo evolucionar a un Marill (nivel 18) que antes has encontrado en Mt Mortero; y por fin al preciado Kangaskhan lo conseguirás en Kanto, dentro del TÚNEL ROCA. De nada.

LA CARTA DE ORO

NINGÚN POKéMON ES DEL MONTÓN, QUE LO SEPAS

Tengo el juego Pokémon Plata y unas cuantas dudas que espero que sean interesantes.

1. **¿Dónde se encuentra la MT09? Es la única que me falta para conseguir todas.**
2. **¿Qué Pokémon aprenden nuevos ataques en la edición Cristal?**
3. **Últimamente estoy muy interesado en los mov. Huevo. Ya tengo un Rhyhorn con Triturar y un Mantine con Hidro Bomba. ¿Podría decirme cuáles son las posibilidades de Heracross, Scyther y Skarmory? ¿Con qué Pokémon?**
4. **En el Lago de la Furia vive el Gurú pescador, al que si le enseñas un Magikarp te dará un premio. ¿Cuáles son esos premios?**
5. **¿Es verdad que si entrenas un Pokémon en el lugar donde lo cogiste, su felicidad aumenta más rápido?**
6. **¿No le parece que hay varios Pokémon del montón, como Qwilfish, Aipom o Dunsparce? No tienen evolución, tanto su estadísticas como sus ataques naturales o vía MT son bastante malos, y parece que están de relleno para completar los 251.**
7. **¿Sabe algo de la contraseña para cambiar la hora pulsando B, Select y Abajo en la pantalla de Lugia?**

David Balboa García
Erandio (Vizcaya)

1. La MT09 se llama Más Psique. Es una auto-hipnosis que copia los cambios en las estadísticas del oponente y los aplica al usuario. Si traes a Abra de las ediciones Roja, Azul o Amarilla, llegará equipado con MT09.
2. En Pokémon Cristal hay muchos Pokémon que pueden aprender nuevos ataques, especialmente si tenemos en cuenta los movimientos que puedes comprar al Tutor de Movimientos a la puerta del Casino de Ciudad Trigal.
3. Los movimiento Huevo de Heracross son Fortaleza, Venganza y Azote; los de Scyther son Contador, Velo Sagrado, Relevo, V. Cortante, Inversión y Pantalla Luz; y los de Skarmory son Pico Taladro, Persecución y Remolino. Te daré una de las cadenas de cruces que me pides. Me gustaría poner más, pero hay muchos entrenadores esperando: un Fearow macho que conozca Pico Taladro puedes cruzarlo con un Skarmory hembra para conseguir un bebé Skarmory que sepa Pico Taladro.
4. Si utilizas la Súper Caña para pescar a Magikarp en el Lago de la Furia, es muy fácil que consigas batir el récord. En cuanto incorpores al Magikarp capturado en tu equipo, seguro que consigues el premio: un ÉTER (mira la pantalla que ponemos aquí debajo).
5. No es verdad. La felicidad de los Pokémon depende de los cuidados que tengas con él y no del lugar en el que se entrenen. Sin embargo, si lo que buscas es que la felicidad de un Pokémon aumente lo más rápidamente posible, la mejor forma es capturándolo con una AMIGO BALL (dale a César un BONGURI VERDE para hacerte con ella). Si haces lo que te digo, el Pokémon capturado con esta Ball será casi el triple de feliz que si lo hubieras capturado con cualquier otra.
6. Te confundes y para eso te pongo un ejemplo: Qwilfish puede llegar a tener una Velocidad que está entre las cincuenta mejores y además puede aprender Bomba Lodo mediante la MT36. Bomba Lodo es uno de los mejores ataques de tipo veneno, es poderoso y muy preciso. ¿Te parece malo ahora Qwilfish? Pues algo parecido podría contarte del resto, de modo que...¡sé un poco más respetuoso, hombre!
7. Lee la sección el Truco de Oro y sabrás la respuesta. ¿A qué molo? Me quiero más...





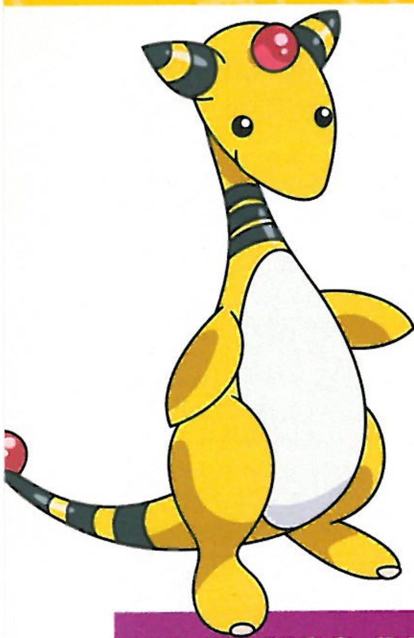
Voy a fustigar a toda la Redacción.

1. **¿Cuál es el Pokémon con más ataque especial? (que esté al alcance de un pobre mortal) ¿Y el que más defensa física tiene?**
2. **¿Cuál Pokémon (de los que estén al alcance de todos, nada de gatillos, chuchos legendarios, pajarracos o cosas por el estilo) está más equilibrado en cuanto a estadísticas?**
3. **¿Me podría hacer una alineación de los Pokémon que mejores estadísticas tienen?**
4. **¿Me podría decir los Pokémon de Ash (rojo) y sus ataques? Y también me vendría bien saber con qué Pokémon combatirlos.**

Javi López Milla.
Balsareny (Barcelona)

El trabajo que me has enviado con la etimología de los 100 nuevos Pokémon es alucinante. Veo que te faltan algunos por completar, pero vas muy bien encaminado. También me hablas de un póster especial con un pequeño error. Ya sabes, los humanos nos equivocamos, pero por si acaso voy a fustigar a toda la Redacción hasta que aparezca el culpable de semejante error. Ahora, vamos con las respuestas:

1. Yo creía que alguien como tú debía ser de Vulcano y viajar en el Enterprise. Me pides que te diga el Pokémon con mayor Ataque Especial y encima te llamas pobre mortal. De acuerdo, te voy a decir por orden los que tienen mejor Ataque Especial, y tú eliges el mejor: Mewtwo, Alakazam, Espeon, Gengar y Exeggutor. ¿Te convence alguno? A mí, Espeon me



parece una gran elección al alcance de la mayoría de los mortales, incluso de los más pobres y apurados.

2. ¿Qué tienes contra los chuchos y los pajarracos legendarios? Tú te lo pierdes porque son estupendos. De todas formas, te diré que uno de mis Pokémon preferidos cuando busco equilibrio en las estadísticas es Dragonite. Su poder de Ataque físico es el mejor del universo Pokémon y el resto de sus estadísticas tampoco son despreciables.
3. Hacerte una alineación de los Pokémon con mejores estadísticas me llevaría a hablarte de los Pokémon legendarios y como parece que no te gustan... Verás, hacer una alineación es algo muy personal, depende de tus gustos y aunque las estadísticas son importantes, recuerda que también lo son los movimientos.
4. La alineación de Ash (Rojo) es la siguiente: Pikachu de Nv 81, Espeon de Nv 73, Snorlax de Nv 75, Venusaur de Nv 77, Charizard de Nv 77 y Blastoise de Nv 77. Tengo que responder a más entrenadores y no tengo espacio para decirte todos los ataques, pero sí te diré que al equipo de Ash puedes combatirlo con Sandslash, Houndoom, Machamp, Alakazam, Electabuzz y Lapras. Usa Terremoto de Sandslash contra Pikachu, Triturar de Houndoom contra Espeon, Tajo Cruzado de Machamp contra Snorlax, Psíquico de Alakazam contra Venusaur, Surf de Lapras contra Charizard y Rayo de Electabuzz contra Blastoise. Y después de esto, colorín colorado, ya he acabado.

EL TRUCO DE ORO: El cambio de hora

Iniciamos un nuevo cuadro de honor. Un cuadro en el que aparecerán aquellos entrenadores que envíen los mejores trucos para sus ediciones Pokémon. Yo personalmente comprobaré la veracidad de todos ellos y colocaré aquí a los elegidos para que compartan su sabiduría con el resto de los mortales. El primer truco es mío y sirve para averiguar la contraseña que permite el cambio de hora. Veamos:

Coge una calculadora y un papel. Enciende tu Game Boy, pulsa Start y entra en la pantalla de estatus (la que pone tu nombre). Apunta tu nombre, tu número de ID y tu dinero. Enciende la calculadora y empieza:

1. Tienes que sumar las cinco cifras que corresponden a las cinco primeras letras de tu nombre y apuntar el número resultante. Para convertir una letra en un número tienes que hacerte una tabla de la siguiente forma: la A es 128, la B es 129, ...y así sucesivamente, sumando uno y recordando que no hay ñ, hasta llegar a la Z que es 156. Para las minúsculas: la a es 160, la b es 161,... y sucesivamente hasta llegar a la z que se corresponde con el 185.

Ejemplo: si tu nombre es SILVER y como S=146, I=136, L=139, V=149, E=132 entonces debes sumar todos estos datos: 146+136+139+149+132= 702 (fíjate que no uso la R, solo se usan cinco letras).

2. Divide tu número ID por 256 y súmale el resto de la división al cociente que obtengas. Si el número ID fuera mayor que 65535, primero deberías restarle 65535 y dividir el número resultante por 256. Apunta el resultado.

Ejemplo: si tu número ID es 16667, entonces al dividir 16667 por 256 el cociente es 65 y el resto 27. Resultado: 65+27=92.

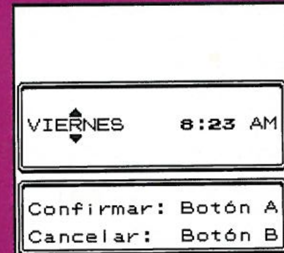
3. Haz la misma operación para la cantidad de dinero que tengas. Es decir, divídelo por 256 y al cociente de la división súmale el resto. Recuerda que si la cantidad de dinero es mayor que 65535, debes restar esta cifra las veces que sea necesario hasta que la cantidad quede inferior a 65535.

Ejemplo: mi dinero es 124355. Primero calculo 124355-65535=58820 y al dividir 58820 por 256 obtengo un cociente de 229 y un resto de 196. Resultado: 425.

Finalmente, sumo los tres números obtenidos 702+92+425= 1219. Como la clave tiene que ser de cinco cifras, añade ceros a la izquierda hasta completarla. Mi clave es 01219. Ahora ya sabes para qué vale aprender Matemáticas. Enciende la Game Boy, en la pantalla de Lugia o Ho-oh pulsa B + Select + Abajo. Introduce la clave. Ahora el juego se reinicia y ya puedes poner la hora correcta.







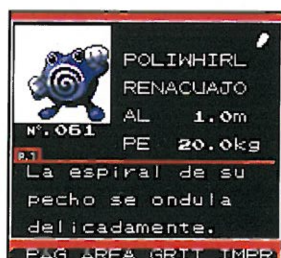


Te voy a cantar una nana

Querido y estimado Profesor Oak... Le escribo la presente carta porque últimamente me ha salido un Pokémon un poco rebelde, Poliwrath. ¿Quiere saber mi historia? Bien de todos es sabido que para evolucionar de Poliwrath a Politoed tenemos que intercambiarlo poniéndole la Roca del Rey como objeto. Hasta ahí lo entiendo, pero lo hago y no evoluciona. ¡Menudo sinvergüenza! Por eso imploro su sabiduría Pokémon para que me ayude en esta dificultad que todas las noches me deja sin dormir como Dios manda.

Jorge García Romero.
Torrent (Valencia)

Mi sabiduría me dice que un entrenador como tú debería dormir por las noches, o al menos no preocuparte tanto con este problemilla. Te contaré que has cometido un pequeño error con Poliwrath. ¡Poliwrath no evoluciona a nada! Me explico, Poliwag evoluciona a Poliwhirl en el nivel 25 y Poliwhirl puede tener dos evoluciones. Si usas una Piedra Agua, Poliwhirl evolucionará en Poliwrath, y si intercambias a Poliwhirl (NO A POLIWRATH) equipado con la Roca del Rey, evolucionará a Politoed. ¿Ha quedado claro? Creo que cristalino. Así que un vasito de leche y a dormir, que cuando uno duerme poco te pasas todo el día flipando.



Yo me lo compro todo

1. Verá profesor, tengo el POKéMON PLATA y me gustaría comprarme otro juego y dudo entre si comprarme el POKéMON AMARILLO, ROJO o AZUL; ¿cuál me recomendaría?
2. Hay alguna forma de, sin usar la MASTER BALL, capturar a LUGIA o a HO-OH? Por favor, respóndame a esta duda.
3. Verá, tengo mucho interés en la evolución POKéMON y sé que hay POKéMON que evolucionan con cariño, como PICHU o PIKACHU, y otros que evolucionan con objetos o también vía intercambio. Me gustaría saber: ¿Qué POKéMON evolucionan con objetos y cuáles intercambiándolos? ¿Qué objetos para la evolución existen y dónde se encuentran?
4. También estoy interesada en dos ataques concretos: se trata de SALPICADURA y PREMONICIÓN. La pregunta es doble: qué ataques son y qué POKéMON son capaces de aprenderlos.
5. Y por último, en Kanto, cuando llegas a CIUDAD PLATEADA hay un museo cerrado; y por otro lado en CIUDAD FUCSIA está la ZONA SAFARI que también está cerrada. Quisiera saber si estas zonas se abrirán alguna vez.

Cristina Nieto
Palencia

EL ENTRENADOR DEL MES

Iván Soler Castillo, de Massamagrell (Valencia), tiene un lema: "Los mejores Pokémon no son siempre los Pokémon legendarios". Te has ganado el privilegio de ocupar este cuadro, eres un auténtico maestro Pokémon.

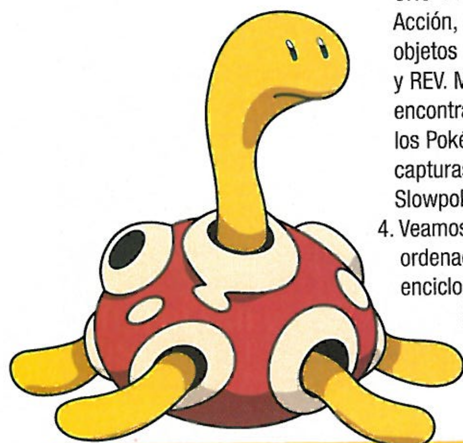
Hay Pokémon muy fuertes pero que no son utilizados por casi ningún entrenador. Es el caso de Poliwrath. Necesitamos un Pokémon Amarillo y un Cristal, por ejemplo. En el amarillo atrapamos un Poliwhirl y le enseñamos Fisura. Lo llevamos a Cristal y le aplicamos Telépata, Hidro Bomba y Puño Dinámico (luego lo evolucionamos a Poliwrath). También debemos equiparle con Garra Rápida, para intentar atacar primero. Al combatir, podemos elegir tres "Combos" diferentes, Telépata más otro ataque: Hidro Bomba si el rival es débil al agua; Puño Dinámico si lo es al luchador; o Fisura, siempre que el rival no sea volador. Con este último, Pokémon difíciles de debilitar en teoría, serán derrotados rápidamente, como Blissey o el propio Snorlax.

1. Si me pides que recomiende un nuevo juego de Pokémon, te diría que te gustará cualquiera de ellos, todos son maravillosos. De todas formas, como eres una entrenadora, ¿has pensado en la opción de Pokémon Cristal? Con Pokémon Cristal podrás jugar como una verdadera entrenadora Pokémon ya que podrás elegir si eres chico o chica. De todas formas te recuerdo que las primeras ediciones, Rojo, Azul, Amarillo están ahora a muy buen precio (23 euros), cosa de no desaprovecharlo.
2. Claro que hay una forma de capturar a Lugia y a Ho-oh sin usar la Master Ball, pero requiere mucha paciencia. Tienes que aprovisionarte de unas 40 Ultra Ball en la tienda de Ciudad Endrino, ir al lugar en el que están Lugia o Ho-oh, salvar la partida antes de intentar capturarlos, acercarse a ellos y empezar. Primero llevas su barra de PS a la zona roja, los mantienes dormidos todo lo que puedas y lanzas una tras otra todas las Ultra Ball que tengas. No desesperes, puede que lances las 40 Ultra Ball y no lo consigas. No salves la partida, apaga y vuelve a intentarlo. Puede que tengas que intentarlo muchas veces, pero te



aseguro que lo conseguirás. Conozco a gente que lo ha hecho así y ha tardado varios días en conseguirlo, pero lo ha hecho.

3. Los que evolucionan intercambiándolos con objetos son: Onix con REV. METÁLICO, que evoluciona a Steelix; Poliwhirl con la ROCA DEL REY, que va a Politoed, Porygon con MEJORA, que evoluciona a PORYGON2; Seadra con ESCAMA DRAGÓN, que evoluciona a Kingdra; Scyther con REV. METÁLICO, que evoluciona a Scizor; y Slowpoke con ROCA DEL REY, que evoluciona a Slowking. Para la localización de los diferentes objetos te remito a la GUÍA POKéMON ORO Y PLATA de Nintendo Acción, aunque algunos objetos como ROCA DEL REY y REV. METÁLICO puedes encontrarlos equipados en los Pokémon salvajes que capturas. Prueba con Slowpoke y con Magnemite.
4. Veamos, enciendo el ordenador, accediendo a la enciclopedia, resultado: **SALPICADURA:** un movimiento que consiste en flotar y salpicar. No tiene ningún efecto. Lo aprenden Hoppip y Magikarp. . **PREMONICIÓN:** ataque especial Psíquico. Una vez usado, golpea al rival durante dos turnos. Lo aprenden Togepi, Kadabra, Lugia y muchos más.
5. La respuesta es simple, NO. No se abrirán. Fueron escenarios abiertos en las ediciones Amarilla, Roja y Azul, pero se han cerrado en Oro, Plata y Cristal. Las cosas cambian, nada es eterno querida entrenadora.





¿Alguien sabe quién es Jimmy?

1. ¿Quién es ese Jimmy que tanto le molesta? Me gustaría conocerle.
2. ¿Es verdad que existe una llave para abrir la Zona Safari cerrada de Ciudad Fucsia en Oro, Plata y Cristal. Si es así, ¿cómo puedo conseguirla?
3. ¿Me puede decir quién aprende mediante cría Triturar, Fisura, Perforador y Guillotina, por favor?
4. Quiero que me diga su teléfono para que me aclare algunas dudas.
5. Un amigo tiene un Heracross de nivel 100 con 1000 de velocidad y 2000 de vida. ¿Es verdad?
6. ¿Existe Missigno?

Ramón Muñoz Muñoz
Alcalá de Henares (Madrid)

ALINEACIÓN POKéMON

El equipo de Sergio Vicente Guerrero Álvarez (Cáceres)

Hola Profesor Oak, mi alineación Pokémon consta de Pokémon fuertes y poderosos. No son mis preferidos, pero todavía no he perdido ni siquiera en la Torre Batalla. Tengo las ediciones Amarilla, Plata y Cristal y sólo me falta pasarme Pokémon Cristal. Mi súper equipo es: Typhlosion Nv 100 (Lanzallamas, Llamarada, Híper Rayo y Puñodinámico), Gengar Nv 100 (Psíquico, Trueno, Hipnosis y Come Sueños), Celebi Nv 100 (Psíquico, Rayo Solar, Híper Rayo y Recuperación), Feraligatr Nv 100 (Hidro Bomba, Ventisca, Híper Rayo y Recuperación), Suicune Nv 100 (Hidro Bomba, Ventisca, Híper Rayo y Surf) y Tyranitar Nv 100 (Terremoto, Híper Rayo, Triturar y Surf). Desde los 9 años llevo jugando a los Pokémon y los considero BUENOS AMIGOS.

Hola Sergio. Veo que te has currado mucho tu equipo Pokémon y que has dedicado tiempo y cariño a su crianza. No dudo que no hayas perdido ni un solo combate, pero debes andarte con cuidado porque tu equipo tiene algunos puntos débiles.

Lo primero que veo es que el repertorio de ataques de tus Pokémon no es muy variado. Abusas de la técnica Híper Rayo y aunque es un ataque muy poderoso, deberías dejar que únicamente lo usaran los Pokémon con el mayor poder de Ataque físico. En tu caso, el mejor de todos es Tyranitar, es más, junto con Dragonite es el campeón de Ataque físico entre todos los Pokémon. El siguiente, aunque a distancia de Tyranitar, es Feraligatr. Por otro lado, si eliminas Híper Rayo de la lista de Typhlosion, Suicune y Celebi, deberías sustituirlo por ataques que merezcan la pena. En el caso de Typhlosion podías sustituir Híper Rayo por Día Soleado. Con esto aumentarías el poder de los ataques de fuego y harías que Rayo Solar de Celebi se ejecutara en un solo turno. A Suicune podrías enseñarle Contoneo y a Celebi Tóxico. Te lo digo en tu equipo no hay técnicas que utilicen el cambio de estado, con lo bien que funcionan siempre.

Veo también que te gusta mucho el agua y muy poco la electricidad. Tienes dos de agua, Suicune y Feraligatr, y echo de menos un buen eléctrico. Seguro que tienes a Raikou, así que cambia a Suicune por Raikou. ¿Qué harías si alguien te desafiara con un Feraligatr tan poderoso como el tuyo, pero que sabe Terremoto? Creo que podrías pasarlo mal si solo te fías del Trueno de Gengar o del Rayo Solar de Celebi. De todas formas, enhorabuena, tu equipo es fantástico y especialmente tu Tyranitar, Gengar y Celebi molan todo.

1. Jimmy nunca molesta, solo me saca de quicio de vez en cuando. Siempre me quita la GameCube, me esconde la Game Boy y me cambia de sitio todos los juegos. Pero hace unas paellas para chuparse los dedos. Le adoro, es tan chiquitín y regordete, es como un osito. Más vale que no le conozcas, sobre todo si es luna llena.
2. Dice un antiguo proverbio de Atapuerca: "Si una puerta cerrada no se abre a cabezazos, busca la llave". Ya he respondido a esto antes (en este número), así que me lo ahorro.
3. Debes recordar que hay varios métodos para que una cría Pokémon aprenda un movimiento. En este caso quieres saber qué Pokémon tienen Triturar, Fisura, Perforador y Guillotina como movimiento Huevo. Sabes que un movimiento Huevo es un movimiento que hereda una cría Pokémon de su padre y que en la mayoría de los casos no es capaz de aprender al subir de nivel o al usar MTs, de ahí su gran interés para todos los entrenadores. Veamos, Triturar es un movimiento Huevo de Totodile, Snubbull, Growlithe, Teddiursa y Rhyhorn; Fisura no es movimiento Huevo de nadie; Perforador tampoco; y Guillotina lo es de Pinsir, Krabby, Kingler y Gligar. Tanto Fisura como Perforador podría heredarlo una cría solo en el caso de que lo conozcan el padre y la madre. ¿Quedó claro?
4. Mi número de teléfono es Top Secret, el Alto Mando no me deja si quiera mentarlo. Si tienes más dudas puedes escribirme todas las cartas que quieras.
5. Esta no es la sección de MIS TROLAS PREFERIDAS, aunque deberías decirle a tu amiguete que se ponga gafas o que repare su Game Boy.
6. Missigno es probablemente el primer Pokémon que diseñaron los creadores del juego para hacer pruebas durante el desarrollo. Aunque puede aparecer en las ediciones Roja, Azul y Amarilla de forma aleatoria o como resultado de alguna extraña combinación, más vale no capturarlo o te arriesgas a perder los datos del juego. Lo mejor es que te olvides para siempre de Missigno y si lo ves, fíjate bien en él y dile adiós.





MIS TROLAS PREFERIDAS

Si vas a ver «El Ataque de los Clones», verás un montón de (tramposos) entrenadores Pokémon con sus Game Boys echando humo de tanto apagarla y encenderla, todos neuróticos por clonar Pokémon, Master Ball y todo lo que pillen. ¿Os mola mi trola? Las vuestras son mejores.

1. Un amigo me ha dicho que consiguió una bomba en Plata, la puso, explotó y le llevaron a la cárcel. ¿Cómo consiguió esta bomba? ¿Se puede llegar a la cárcel normalmente?
Teodoro Zapata (Madrid)

2. Vi en una revista, (tranquilo, que solo la vi, me gusta más Nintendo Acción) que si estás en el ENCINAR y tienes un Pokémon de fuego y le miras el estado, pone ¿quemar? Le das que sí y el bosque se prende y tienes que huir, y si lo consigues, vas a la salida y le hablas a la tía que tiene el Butterfree y te dice: toma este premio, MT51 (Rayo Infinito) y lo intenté hacer y no me salió ¿Me faltó algo?
Francisco Cabrerizo Frias
Motril (Granada)

1. ¡Miedo me das! Seguro que eres capaz de ir a la enciclopedia, mirar como se fabrica TNT y ponerla encima de tu cartucho de Pokémon Plata. Resultado, un montón de chips por el suelo, tu GB destruida y las lentejas que preparaba tu madre pegadas en el techo. Tu amigo consiguió la bomba en la tienda que había en Pueblo Dinamita, antes de la EXPLOSIÓN que originó el Universo. ¡Menudo bromista!
2. ¿Pero qué es lo que lees por ahí? Eso te pasa por mirar revistas que no tienen certificado de garantía. Vamos a ver: no crees que si existiera la MT51, alguien como yo, el famoso Prof. Oak, te lo habría contado ya. ¡Menudo timo si llegas a comprar esa revista! Deberías haberte dado cuenta que un auténtico entrenador Pokémon no va por ahí quemando bosques. Menudos estáis este mes, unos con bombas y otros quemando árboles. Paz y amor, chicos.



Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, escribe a **"El Profesor Oak te responde"**,
Hobby Press, Revista Pokémon, **C/Los Vascos, 17 28040 Madrid.**



ZONA Pokémon™

¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella



Gloria de Arriba y Téllez (Málaga). 5 años

¡Menudo cúmulo de virtudes superiores, tiene la nena! Se llama Gloria de Arriba, celestial ella, y tiene la cabeza suficiente para mostrar dos Pokémon psíquicos en los que, como corresponde, lo que importa es la cabeza. Tal cerebro a tan tierna edad quizás haga que tengas aún el cráneo sin soldar, por lo que te mandamos besos en la testa.



¡MASCOTA DIGITAL!

Regalamos un Chip-Chip a nuestras pekestrellas. ¡Animaos y participad!



¡Participa y Gana!



Este mes regalamos unos guantes Nintendo Acción a todo el que participe en Zona Pokémon. ¡Deprisa, manda algo!

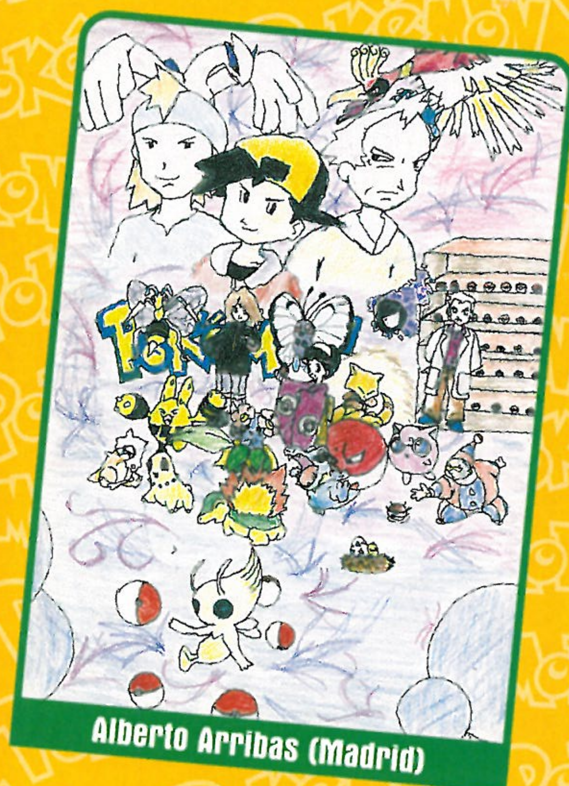


Busca las diferencias





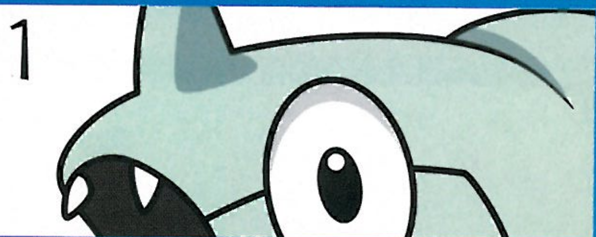
Agudiza la vista, encuentra las 6 diferencias que hay entre los dos Cubone y haz un caldo con el hueso.



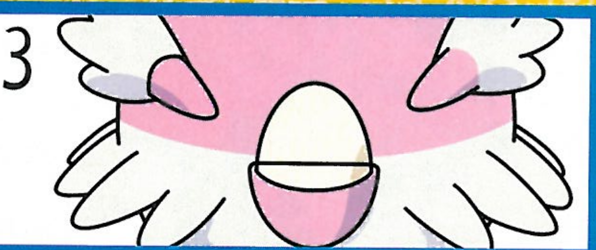
Alberto Arribas (Madrid)

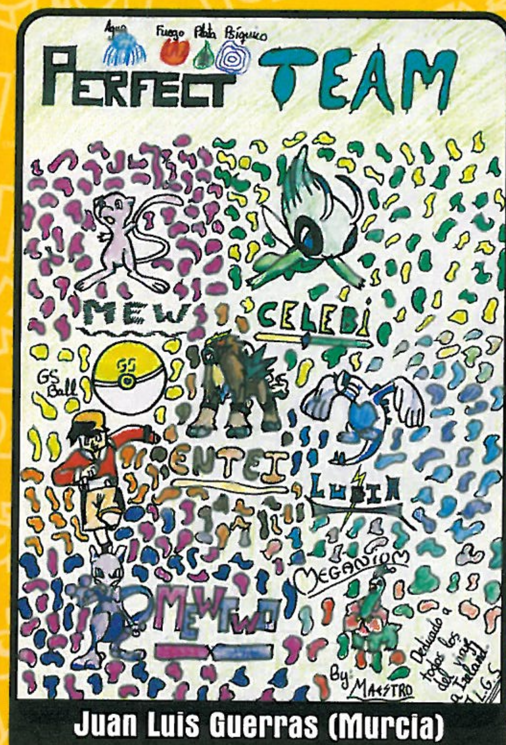
¿Quién es quién?

El de arriba es... esto, acércate un poco más... cuidado con los colmillooos... ah, ya lo tengo, es... Y el de abajo... tiene cara de... sí, me suena bastante, pero... anda que el otro de ahí...









Juan Luis Guerras (Murcia)



Garazi Oar (Bizkaia)

ZONA POKéMON™



Pokéartista



¡UN «F-ZERO» PARA EL ARTISTA!



Iván Chiquillo Dagá (Barcelona)

En defensa del buen hacer y sin querer malparar a "Pekestrella" alguno, este Chiquillo nos muestra las consecuencias de la clonación de objetos. Para que todo el mundo deje de trampear, qué mejor que premiar al que da ejemplo con... ¡un juegazo!

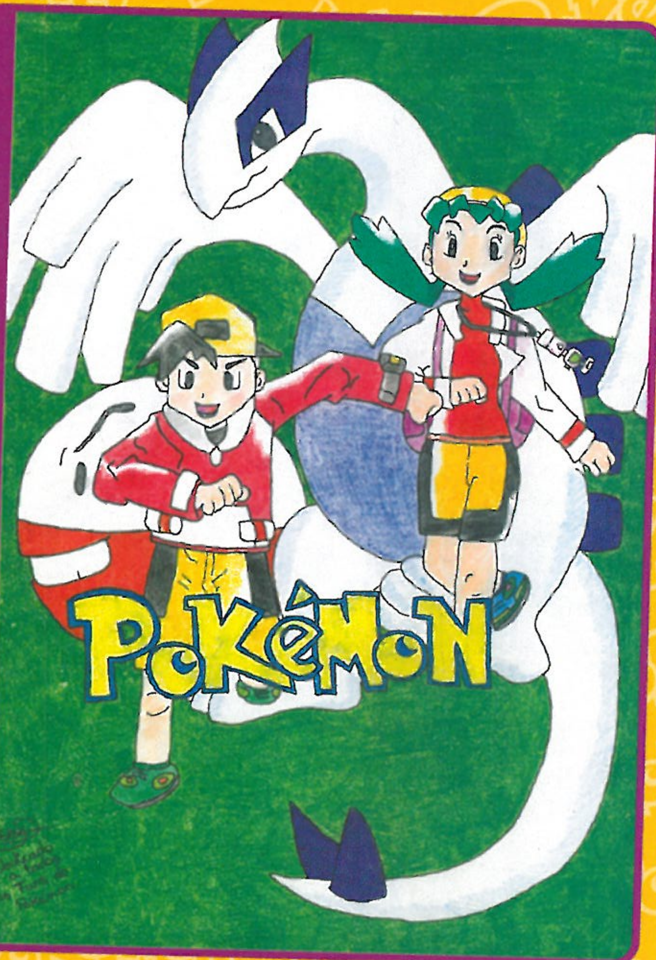
Poder psíquico

Veeenga, unas piiistas por si no está claro quién es. Apuntad: 2 y 2 y 4 suman "octio". ¿Todavía no lo pillais...? Si no tenéis cabeza para las matemáticas, quizá tengáis tentáculos para las... es igual. Ya.





David Hermosilla (Valencia)



Elisa Galindo (Madrid)

GANADORES

(Superconcurso nº22)

LOTES DE BARAJA DE CARTAS + TABLERO

Manuel Valero Cayón .... Asturias
Roberto Molina Díaz .... Granada
Juan Conde Romero .... Granada
Raúl López Sánchez .... Málaga
Félix Domínguez Sánchez ... Salamanca

MOCHILAS POKéMON CON LUCES

María Vera Ramírez .... Cuenca
Oscar Ayllón Canedo .... La Coruña
Alvaro García Cuenca .... Madrid
Sara Pérez Hernández .... Málaga
Jose M. Moreno Gutiérrez .... Sevilla

PACK's NARANJA CON 3 VIDEOS DE POKéMON

Jose L. Griñán González .... Albacete
Eleazar Fiori Guerrero .... Alicante
Daniel Iglesias Sánchez .... Asturias
Jesús Gutiérrez Núñez ...... Salamanca
Pablo Segura Yus .... Zaragoza

POKéMON PIKACHU COLOR

Javier García López .... Guadalajara
Cristina Gago Bueno .... Madrid
Antonio M. Sanz Martínez .... Madrid
Miguel J. Pinto Benítez .... Madrid
Angel Plaza Martínez .... Valencia

VIDEOS DE LA PELICULA POKéMON 3

Alvaro García Sahuquillo ...... Albacete
Jose D. Gómez Cortés .... Huelva
Jose M. Gadea Marquina .... Madrid
Rafael Cabeza Henríquez ..... Valladolid
Jose Mª Ripa Leza .... Vizcaya

Sopa de Letras Pokémon

J	S	A	R	O	D	A	N	E	R	D
L	O	M	I	S	A	N	A	E	O	O
K	M	A	F	T	E	A	B	C	X	R
A	N	M	U	I	R	R	R	A	I	A
J	I	A	R	T	O	O	U	B	B	P
U	F	D	A	S	P	Z	T	E	E	I
N	E	A	B	A	A	A	F	Z	R	L
A	R	A	Y	O	S	O	L	A	R	O
R	O	D	A	Z	I	L	A	R	A	P

Encuentra cinco ataques tipo Planta.

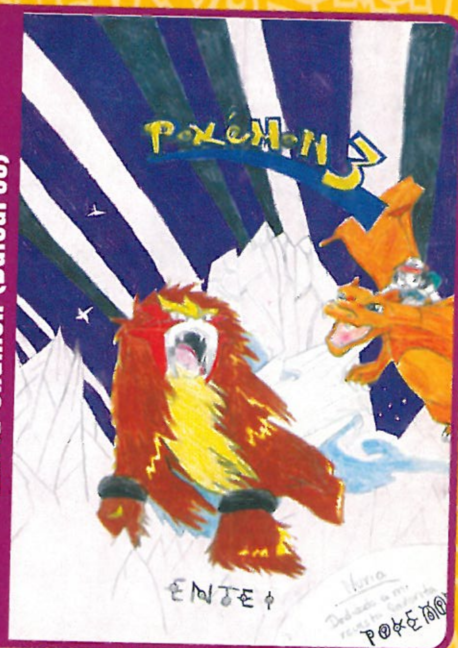


Daniel López (La Coruña)

ZONA POKÉMON™



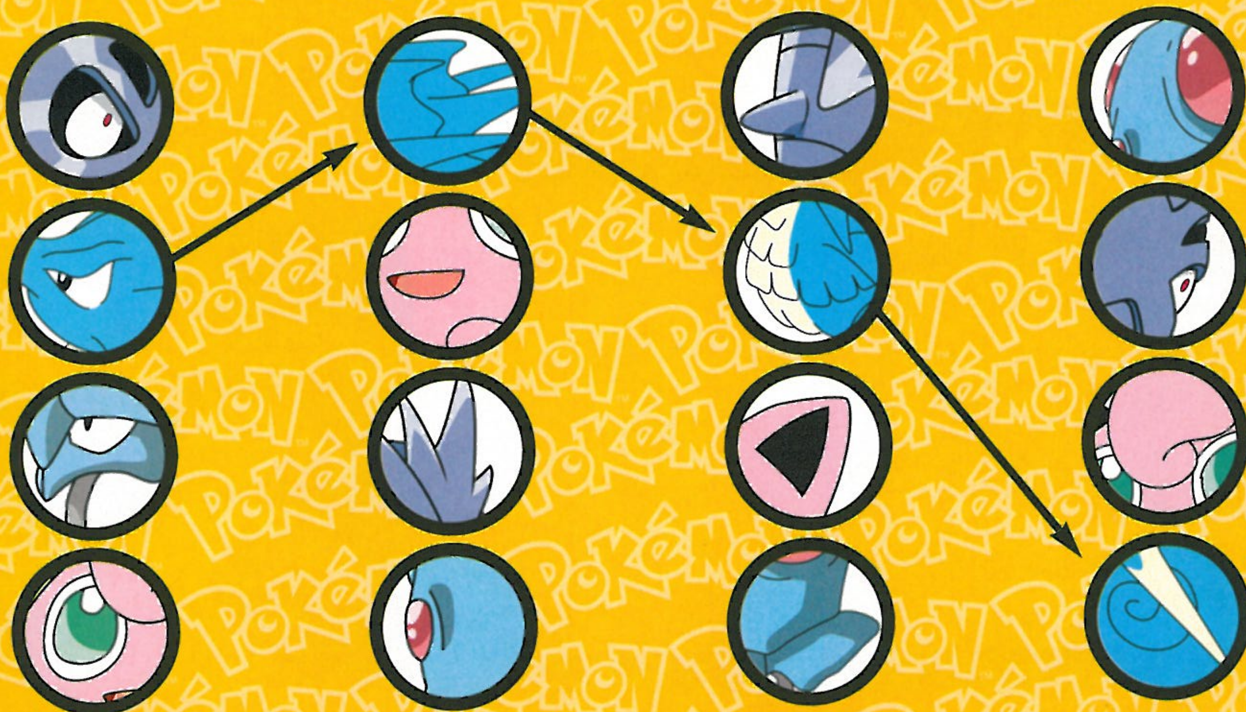

Gonzalo Muñoz (Murcia)



Nuria Chamón (Baleares)

¡¡ PEDAZO POKéMON !!

Va un circulito relleno de cachito de Pokémon, y va y aparece otro y diceee... dice: "¡Eh, eh! ¡Tú eres raro porque no llevas dentro el mismo pokélo que yo! ¡DISIDENTE!" Y se pegaron y todo, los bestias. Haz que no se peleen uniendo los que sean del mismo pokélo.



Me pongo de colores

Engordar, cebar, hinchar... e inflaaffy. O lo que también es lo mismo: ¡pinta a Flaaffy o no pintarás nada aquí, pintas! (Sin ánimo de ofender).





Gerardo Blanco (Ourense)

LLAMADAS (¡PATXIIIIII!)

Clubes

Hola amigos. Me llamo Alberto y tengo 10 años. Quiero formar un club Pokémon pero para ello quiero que os hagáis socios de mi club. Si os hacéis socios del club os haré el carnet de Pokémon, con vuestro Pokémon favorito, y, para los 50 primeros, ¡premio sorpresa! El que me haga los 251 pokémon dibujados se llevará lo que menos se espera. Escribid a:

Alberto Candeira Coron
C/ Nª Sª de las Angustias, 9
Piso 1, puerta 3
C.P. 29811
Leganés-(Madrid)

Participa

O no habrá quien te aguante. ¿No lo cogisteis? Pues, como regalamos guantes...

Soluciones pasatiempos





Poder Psíquico

Es Octillery. Estaba clarísimo, hombre.

Quién es quién

1. Remoraid 2. Houndoom 3. Blissey

Diferencias Cubone

Sombra nariz, ojo rojo, arrugas morro, pie derecho, colmillo izquierdo, punta de hueso.

Nintendo Acción #142 Aerodactyl



Cuentan los historiadores que Aerodactyl volaba por los cielos emitiendo unos agudos gritos que dejaban a sus víctimas atontadas. Entonces, planeaba sobre ellas y les atacaba en la garganta con sus colmillos.

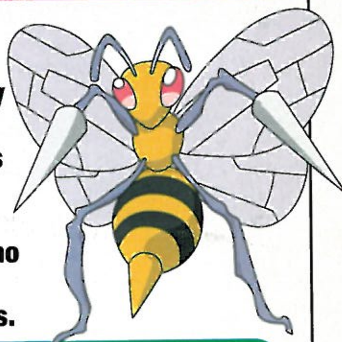
Lo mejor

- + Su elevada Velocidad, a la altura del "correcaminos" Mewtwo.
- + Puede criar en la Guardería: sus movimientos Huevo son Remolino, Persecución y Profecía.

Lo peor

- - Su baja Defensa ante ataques físicos y, por su tipo, ofrece demasiada vulnerabilidad ante los ataques tipo Acero.
- - Los tipo Eléctrico dañarán sin compasión su espíritu Volador.

Nintendo Acción #15 Beedrill



Sus potentes alas le permiten volar a unas velocidades muy altas. Tiene tres púas venenosas, dos en las patas delanteras y otra más en la cola, que segrega un veneno muy poderoso para reducir a sus víctimas.

Lo mejor

- + Sus mejores características son la Defensa Especial y la Velocidad.
- + Aprende gran variedad de movimientos usando MTs. Uno de los mejores es la Bomba Lodo.

Lo peor

- - Al completar su desarrollo a un nivel tan bajo, sus estadísticas resultan algo pobres.
- - Los movimientos que aprende al subir de nivel son poco útiles.

Nintendo Acción #91 Cloyster



Viven dejándose arrastrar por las fuertes corrientes marinas, por lo que les crecen largas y afiladas púas en la concha. Cuando se sienten amenazados lanzan esas púas contra cualquier enemigo.

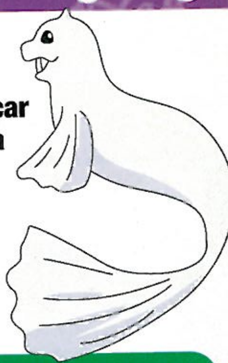
Lo mejor

- + Gracias a su cocha posee una Defensa excepcional contra los ataques físicos.
- + Puede aprender Barrera mediante cría, y hacerse invulnerable.

Lo peor

- - Sufre ante los ataques de los tipos Eléctrico, Dragón y Acero.
- - Su pobre Defensa Especial le hará pasar muy malos ratos cuando se las vea con Kadabra.

Nintendo Acción #87 Dewgong



Le gusta dormir en aguas poco profundas durante el día, para luego salir a buscar comida por la noche. Adora los mares helados, avanza rápido por la superficie aprovechando la perfecta aerodinámica de su cuerpo y usando su cola para cambiar de rumbo.

Lo mejor

- + Los ataques de tipo Hielo que aprendía Seel se hacen más eficaces en Dewgong.
- + La debilidad frente al fuego se compensa por ser del tipo Agua.

Lo peor

- - Es débil ante los movimientos de tipo Agua, Planta y Acero.
- - Su nivel de ataque no es bueno. Está claro que los ataques Físicos no son precisamente su punto fuerte.

#85 Dodrio

Un solo cuerpo en el que conviven tres cabezas con vida propia, íntimamente relacionadas. Por ejemplo, Dodrio recoge datos el triple de rápido, y si una de ellas come, las otras dos quedarán satisfechas. No pierdas de vista a ninguna, o te picarán por partida triple.



Lo mejor

- + Tiene una excelente Velocidad y un gran poder de Ataque.
- + Aprende Tri-Ataque y Pico Taladro, dos ataques con los que el rival debe echarse a temblar.

Lo peor

- Sus estadísticas defensivas son algo flojas. Enséñale Reflejo para compensar esa carencia.
- Su PS y Ataque Especial tampoco destacan especialmente.

#96 Drowzee

Este es un Pokémon curioso. Veréis, cuando tuerce el hocico nota si hay alguien que esté dormido y soñando en ese momento. ¿Para qué le sirve? Bueno, los sueños son su principal alimento, así que si hay uno cerca, ¡¡no durmáis!!



Lo mejor

- + Aunque no ha evolucionado, su Defensa Especial es respetable.
- + Mediante cría consigues que el Drowzee que salga de un Huevo sepa Pantalla Luz y Barrera.

Lo peor

- Pese a ser un Pokémon Psíquico, su Ataque Especial es bajo.
- Si pretendes usarlo en combates más bien complicados, hazle evolucionar a Hypno en el Nivel 26. Es la mejor táctica.

#203 Girafarig

Se parece a una jirafa. Su cola tiene un pequeño cerebro (y cara de malas pulgas, ya que estamos) con vida propia. Lo cierto es que si te acercas demasiado, te puede pegar un buen mordisco. Sí, muerde por delante y por detrás.



Lo mejor

- + Es un Pokémon raro, pero bastante equilibrado, tanto en Ataque como en Defensa.
- + Ataques como Relevo o Triturar hacen de él una joyita.

Lo peor

- Quieras o no, tardarás mucho tiempo en encontrar uno.
- Es una pena que no aparezca también en la edición Cristal; ¿se les habrá olvidado?

#245 Suicune

Pokémon acuático con apariencia mitológica. Combina su enorme tamaño con una velocidad prodigiosa. Cuentan que es una reencarnación de los vientos del Norte, y que su paso por ríos o mares purifica aguas turbias.



Lo mejor

- + Todas sus estadísticas se mantienen dentro de un nivel general más que aceptable.
- + La naturaleza de sus ataques no podría ser más variada.

Lo peor

- En Oro y Plata nunca sabes dónde te lo vas a encontrar.
- Si lo aprecias, será mejor que lo mantengas alejado de los tipos Planta, Roca y Dragón.

Nintendo®

pokemon.nintendo.es











LA CONSOLA DE JUEGOS MÁS PEQUEÑA DEL MUNDO

No sólo es la consola de juegos más pequeña del mundo, también es la más increíble. Elige tu juego de Pokémon y... ¡que empiece la diversión!







TRES INCREÍBLES JUEGOS PARA ELEGIR


Reloj


Rumble


Tilt


Infrarrojos



Pokémon mini™